ТОЛЬКО НОВЫЕ ИГРЫ

2

IBM PC

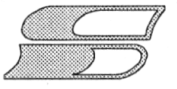
2 ТОЛЬКО НОВЫЕ ИГРЫ IBM PC

СОЛОН

Только новые игры

IBM-PC

Выпуск 2



МОСКВА "СОЛОН" 1997

ТОЛЬКО НОВЫЕ ИГРЫ. IBM-PC.
Выпуск 2.

Ответственный за выпуск:	И. Захаров
Редактор:	И. Любитов
Корректор:	В. Леве
Обложка:	А. Микляев
Макет и верстка:	А. Микляев

ТОЛЬКО НОВЫЕ ИГРЫ. IBM PC. Выпуск 2 — "СОЛОН", Москва, 1997
ISBN 585954-057-4

Уважаемые читатели! Данное издание является вторым в серии ТОЛЬКО НОВЫЕ ИГРЫ. В книге содержится описание 26 новинок рынка компьютерных игр. Книга станет настоящим подарком любителям игрового жанра.

© СОЛОН 1997

Предисловие

Дорогие читатели!

Предлагаемая Вашему вниманию книга является второй в серии "Только новые игры". В ней даны описания 26 игровых программ различных жанров. Достаточно подробно рассмотрены вопросы выбора тактики и стратегии прохождения игры, настройки клавиш управления, ориентации в многочисленных меню. Большое внимание уделено доступности изложения материала. В каждом описании приведены полезные советы и раскрыты тонкости данной игры. Все это должно помочь Вам без проблем начать игру, а если Вы не очень хорошо владеете английским языком, то и избежать мучительного поиска в словарях переводов различных меню, опций, названий и т.д.

Если в процессе игры Вы столкнулись с затруднениями, то Вам, возможно, поможет предложенный в описании метод прохождения миссий и уровней.

Серия "Только новые игры" ориентирована прежде всего на описание только самых последних игровых программ. Издательство учло все пожелания и предложения, поступившие после выхода в свет первой книги. Это все позволяет надеяться, что, купив данную книгу, вы не зря потратили свои деньги.

До встречи в следующем, третьем выпуске!

Издательство "СОЛОН".

ADMIRAL SEA BATTLES

Фирма	Megamedia Corporation, Meredian-93
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Mouse
Видеорежимы	SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster
Система	Windows 95

... Война на море началась намного раньше подписания официальной декларации. Все началось с отдельных местных конфликтов в зоне обширного архипелага, расположенного в южных широтах. Первое сражение произошло, когда наш флот сопровождал транспорты союзника, которые перевозили материалы для постройки укрепленного порта в восточной части архипелага. Впоследствии это сражение было названо "Пограничная застава"...

... Очевидно, враг понял, что они разбиты и пираты "Зеленого креста" попытались скрыться, спасая награбленное. Мы не могли предоставить "Зеленому кресту" возможность укрепиться и нанести в будущем ответный удар. "Суд Адмиралтейства" принял решение бросить все силы на уничтожение транспортов противника...

... Операция "Цитадель", задуманная "Судом Адмиралтейства" как полное уничтожение фортов противника, увенчалась абсолютной победой. В ходе данной операции в этой части архипелага был уничтожен флот "Зеленого креста" и его форты без особо серьезных потерь со стороны "Суда Адмиралтейства".

... Захват главнокомандующего "Зеленого креста" казался невыполнимой задачей. Но, благодаря набранному опыту экипажами кораблей в предыдущих сражениях, операция прошла победоносно, хотя потери были огромны...

... Свободные пираты, грабившие наших союзников на торговых маршрутах, решили воссоединиться с флотом "Зеленого креста", пообещав ему две трети всех награбленных богатств. Мы не могли позволить возникнуть этому союзу. Это означало бы смерть организации "Суд Адмиралтейства" и ее союзников. В срочном порядке были предприняты контрмеры, направленные как против пиратов, так и против "Зеленого креста". Любыми силами должны быть уничтожены транспорты, везущие золото пиратов "Зеленому кресту" для закупки кораблей и постройки новых фортов и портов...

Из книги "История сражения за Южное море".

Меню

Все меню, как и вся игра, оформлено в морском стиле. В главном меню доступны следующие опции:

INTRODUCTION — мультфильм, в котором дана вся предыстория данной игры.

LOAD — загрузка ранее сохраненной игры. Выбрав данную опцию курсором мыши, мы попадем в меню загрузки, в котором имеется возможность загрузить любую из десяти откладок игры (конечно, если Вы их все сделали). Напротив позиции, которую мы выбрали для загрузки, вращается своеобразная круглая фишка с надписью LOAD с одной стороны и изображением якоря — с другой. Снизу данного меню имеются шесть кнопок (слева — направо):

TASK — основная игра. При нажатии данной кнопки Вы увидите список всех сохраненных партий, сделанный в режиме основной игры по сценариям.

Человек против компьютера, следующая кнопка, при нажатии на которую перед Вами появится список сохраненных партий, сделанный в режиме игры, где человек сражается с компьютерным оппонентом.

ON LINE — игра по модему или сети. При нажатии на эту третью кнопку перед Вами появится список сохраненных партий, сделанный во время игры по модему или сети.

OFF LINE — игра друг против друга. Вы увидите список сохраненных партий, который был заполнен в режиме игры человек против человека (на одном компьютере).

OK — загрузить. Нажав на данную кнопку (с уже выбранной откладкой), игра будет загружена.

CANCEL — кнопка отмены. Если Вы передумали вводить какие-либо изменения, то, нажав на эту кнопку, Вы вернетесь в основное меню игры без загрузки какого-либо файла.

HEAD TO HEAD — друг против друга. Опция в главном меню игры. После нажатия на нее, выдаст Вам меню опций данного типа игры. Опций в данном меню всего пять, но только одну из них мы не сможем как-либо изменить, это *FLAG* — знамя, которое показывает, сколько в игре будет участвовать игроков на данном компьютере, независимо от того, кто является игроком — компьютер или человек. Если развивается одно знамя, следовательно играет один человек, а такая ситуация возможна только при игре по модему или по сети. Если два знамени развиваются "на ветру", следовательно, на данном компьютере играют двое участников морских баталий.

GAME — выбор режима игры. При помощи данной опции Вы можете выбрать три варианта игры:

THE SAME COMPUTER — человек против компьютера. Нажав на данную кнопку, Вы автоматически устанавливаете режим, где человек может посоревноваться в стратегии с компьютерным противником. Потренировавшись таким образом, можно смело переходить к основным сценариям.

ON LIINE GAME — игра по модему или сети. Выбрав данный пункт меню, Вы войдете в режим игры с удаленным доступом, т.е. человек против человека на разных компьютерах и в разных помещениях.

OFF LINE GAME — режим игры человек против человека на одном компьютере. Нажав на данную кнопку, Вы сможете посражаться со своим другом, делая ходы по очереди на одном компьютере.

NAME OF THE GAME — название сражения. В строке над этой надписью следует вписать название данного сражения, выбрав любое из списка исходя из своего желания. Для этого достаточно установить курсор мыши на нужной строке и нажать левую кнопку мышки.

MAP — карта. В данной опции Вы можете выбрать одну из семнадцати карт, предоставляемых игрой. Для осуществления выбора карты достаточно кликнуть мышкой (кратковременно нажать кнопку мыши) на одной из двух стрелок, расположенных ниже карты.

MONEY — деньги. Опция, позволяющая менять размер стартового капитала, отпущенного для данного сражения. Цифра может изменяться от 30000 до 200000. Количество стартового капитала изменяется при помощи двух стрелок, находящихся справа от показателя цифр.

OK — кнопка подтверждения. При нажатии на нее компьютер по заданным опциям создаст заказанную игру, а также автоматически загрузит ее.

CANCEL — кнопка отмены. При ее нажатии произойдет возврат в основное меню игры.

MISSIONS — выбор сценария. Нажав на данную кнопку в основном меню, Вы попадете в меню выбора сценария:

BAPTISM OF FIRE — крещение огнем (сценарий 1). Вращающаяся фишка с изображением якоря говорит о том, что данной сценарий выбран.

CORSARS'GOLD — золото корсаров (сценарий 2). Для того чтобы перейти к сценарию 2, достаточно нажать на данную надпись на кнопке.

EXPANSION — завоевание (сценарий 3). Для того чтобы перейти к сценарию 3, следует нажать на эту надпись на кнопке.

INTRO — вам покажут мультфильм к выбранному сценарию.

OK — кнопка подтверждения, при нажатии на которую Вы начнете игру по выбранному сценарию.

После загрузки игры перед Вами возникнет меню резерва флота. В верхней части экрана показаны разные корабли и дана их классификация по нарастающей мощи. Корабли, участвующие в данной миссии, обозначены зеленым ромбом, расположенным над их изображением. Ниже изображения кораблей видны две строки с цифрами, которые показывают количество задействованных кораблей. Зеленый цвет сообщает об активных для данной миссии кораблях, а красный цвет — о том, что данный корабль в ней не участвует.

ON MISSION — строка, показывающая количество кораблей, принимающих участие в этой миссии.

RESERRVE — строка, показывающая количество кораблей, находящихся в резерве.

ON MISSION — задействованные в миссии корабли. Столбик показывает основные характеристики корабля. При помощи двух стрелок, можно просмотреть характеристики кораблей определенного класса, участвующих в данной миссии.

RESERVE — резерв. Столбик показывает основные характеристики корабля, находящегося в резерве. С помощью двух стрелок, находящихся в данном столбике, можно просмотреть корабли определенного класса и выбрать любой из них для участия в миссии.

ADD — кнопка перевода корабля из резерва в действующий флот. При нажатии на нее выбранный корабль перейдет из резерва в действующий флот.

ADD ALL — кнопка перевода всех кораблей выбранного класса из резерва в действующий флот.

REMOVE — кнопка перевода корабля из действующей армии в резерв. При нажатии на эту кнопку выбранный корабль перейдет из действующего флота в резерв.

REMOVE ALL — кнопка перевода всех кораблей определенного класса из действующего флота в резерв.

TOTAL ON MISSION — надпись, сообщающая о количестве кораблей, задействованных в миссии, без учета резерва.

MONEY — деньги. Ниже этой надписи показано количество денег у игрока на данный период времени.

TASK — информация о цели задания. При нажатии на данную кнопку игроку сообщается задание на данную миссию.

OK — подтверждение. При нажатии на эту кнопку произойдет загрузка игры.

CANCEL — кнопка отмены, возврат в основное меню игры.

QUIT — выход в операционную систему Windows.

Управление

Управление игрой происходит в основном с помощью мыши, но также задействованы некоторые клавиши и на клавиатуре. При помощи мышки можно управлять флотом, менять всевозможные опции и входить в различные игровые меню. При помощи клавиатуры — вызывать основные опции игры, а также осуществлять элементарное управление флотом. Перечислим основные "горячие" клавиши:

\M\ — перемещение. При нажатии данной клавиши обозначатся квадраты, в которые может переместиться корабль за один ход. Указав курсором мыши на один из отмеченных квадратов, корабль осуществит туда перемещение. При повторном нажатии на эту клавишу разметка квадратов убирается.

\F\ — отметка целей. Все цели, находящиеся в радиусе поражения орудий данного корабля, будут отмечены красными крестами. При нажатии курсором мышки на отмеченную цель, корабль произведет выстрел. При повторном нажатии на эту же клавишу, отметка исчезает.

\B\ — абордаж. Корабль, управляемый игроком, идет на абордаж судна противника, находящегося с ним в одном квадрате.

\N\ — клавиша передачи хода от одного отряда другому (порт, форт, корабль).

\R\ — ремонт. Корабль, находящийся на соседнем с портом квадрате, получит возможность отремонтироваться. В зависимости от полученных повреждений кораблю потребуется несколько ходов до полного восстановления. За один ход корабль может восстановиться не более чем на 30 процентов. Ремонт корабля происходит только в том случае, если игрок не забывает нажимать данную клавишу каждый ход, в противном случае корабль просто простаивает без ремонта.

\U\ — строительство. Корабль, находящийся рядом с землей, может построить порт или форт в зависимости от выбора игрока. В появившемся меню строительства будет показано зеленым цветом, что возможно построить и какой суммой денег Вы располагаете на данный момент. При выборе объекта строительства следует кликнуть на нем мышкой. На экране отмечаются квадраты, годные для данного строительства. Наведя курсор мыши на один из отмеченных квадратов и кликнув, в нем будет построено выбранное здание. При повтором нажатии на данную клавишу разметка пропадает и Вы возвращаетесь в меню строительства. Отменить меню строительства возможно кликом мыши на красный крестик в верхнем левом углу.

\Alt\+\W\ — информация о погоде. При нажатии данной комбинации клавиш перед Вами возникнет меню погоды. В верхней части меню нарисован компас, а стрелка на нем показывает направление ветра. Если стрелки нет, это означает, что на море полный штиль. Ниже компаса имеются два окна:

WEATHER TODAY — погода сегодня. Верхнее окно, сообщающее о погоде на данный ход игры.

WEATHER TOMORROW — погода на завтра. Нижнее окно дает информацию о погоде на завтра.

В данных окнах прогноза погоды могут присутствовать следующие сообщения:

CALM — штиль. Это сообщение говорит о безветренной погоде на море, в связи с чем корабли достаточно больших размеров не смогут передвигаться по морю.

WIND — ветер. Данное сообщение говорит о поднявшемся на море ветре. Ветреная погода поможет передвижению всех классов кораблей и обеспечит надлежащую маневренность флоту.

STORM — шторм. Данное сообщение говорит о сильном волнении на море. Обычно во время шторма все корабли, не стоящие на якоре, срываются со своих мест и иногда могут погибнуть на рифах, если таковые виднеются поблизости.

Повторное нажатие данных клавиш уберет меню погоды, данное меню можно также закрыть, кликнув мышкой на красном крестике в верхнем левом углу (любое меню или окно закрываются подобным образом, если имеют красный крестик в верхнем левом углу).

\Alt\+\T\ — информация о задании. При нажатии данной комбинации клавиш нам сообщат задание к данной миссии. При повторном нажатии информация исчезнет с экрана.

\Alt\+\V\ — информация о корабле. При нажатии данной комбинации клавиш Вам выдадут меню информации о любом корабле флота, форте, о порте. На интересующей объект следует всего лишь навести курсор мыши и все характеристики объекта покажутся в данном меню. Если в квадрате находятся два объекта, то от одного к другому можно перейти, воспользовавшись двумя стрелочками в этом меню информации. При повторном нажатии данной комбинации клавиш меню информации будет убрано.

\Alt\+\F\ — информация о цели. При нажатии данной комбинации клавиш перед Вами появится меню атаки цели, где можем узнать всю информацию о цели и произвести выстрел. При наведении курсора мыши на цель, отмеченную красным крестом, все характеристики о ней появятся в данном меню. Перейти от одной цели к другой можно нажатием мыши на стрелочки в данном меню, причем перейти можно к любой цели, находящейся в радиусе поражения орудий данного корабля.

FIRE A SALVO — залп. Корабль произведет залп из всех орудий по выбранной цели. При повторном нажатии данной комбинации клавиш меню атаки цели исчезнет с экрана монитора.

\Alt\+\E\ — данные о флотах. Вызов меню информации о флотах:

NAVY EFFECTIVES — боевой состав флота. В этом разделе данного меню можно узнать всю информацию о флотах. В квадрате справа реет флаг рассматриваемого флота.

AVAILABE — имеющийся в распоряжении флот. Под каждым классом корабля, порта, форта в данной строке имеется цифра, сообщающая о количестве данного класса кораблей в миссии.

DESTRROYED AND BOARDED BY ENEMY — уничтоженные или захваченные корабли противника. Под каждым классом корабля, порта, форта в данной строке имеется цифра, сообщающая о количестве кораблей данного класса, уничтоженных или захваченных в боях. Если Вас заинтересовали характеристики какого-либо корабля, форта, порта, то, нажав на кнопку, расположенную над классом корабля, Вы вызовете информационное окно, где будут приведены все данные о всех объектах данного класса, действующих в миссии на этот период времени. Если объектов одного класса несколько, то, воспользовавшись стрелочками, находящимися в этом окне, можно перейти от одного объекта к другому.

NAVY EFFECTIVES — кнопка, возвращающая в меню информации о флотах.

Зеленым ромбом обозначены классы кораблей, портов и фортов, доступные для более детального информационного просмотра (информационное окно). Красным ромбом обозначены недоступные для просмотра классы объектов.

NAVY INFO — Информация о флоте. Вы можете убрать информацию об одном флоте и вызвать информацию о другом.

При повторном нажатии данной комбинации клавиш меню информации о флотах исчезнет.

\Alt\+\C\ — сравнительное меню всех кораблей и фортов, задействованных в игре. При нажатии данной комбинации клавиш компьютер выдаст Вам меню с показателями пяти характеристик, заданных как первоначальные для каждого класса кораблей или фортов. Этим характеристикам соответствуют пять кнопок, находящихся в окне справа в виде столбика:

STRENGTH — жизнь. При нажатии на эту кнопку (первая сверху) в меню будет показано в виде шкал, какова жизненная сила определенного класса объектов по отношению к другому.

MOVEMENT — дальность передвижения корабля при определенных погодных условиях. При нажатии на данную кнопку (вторая сверху) в виде шкал будет показана дальность передвижения определенного класса кораблей по сравнению с другими классами. Дальность передвижения может быть различной в зависимости от следующих погодных условий:

TAIL WIND — попутный ветер. При нажатии на данную кнопку Вы увидите возможную дальность передвижения различных классов кораблей при попутном ветре.

CALM — штиль. Дана дальность передвижения различных классов кораблей во время штиля.

STORM — шторм. При нажатии на эту кнопку мы увидим, насколько корабль может быть снесен во время шторма.

FIRE POWER AND RANGE — дальность и сила поражения орудий. В виде шкал будут показаны две основные характеристики, относящиеся к вооружению корабля:

FIRE POWER — огневая мощь. Дано сравнение огневой мощи каждого класса корабля по отношению к другим.

RANGE — дальность стрельбы. Сравнение дальности поражения орудий среди всех классов кораблей и фортов.

BOARDING — абордаж. При нажатии на эту кнопку (четвертая сверху) в виде шкал будет показано, на каком из классов кораблей команда лучше подготовлена для абордажа по сравнению с другими классами кораблей.

ABILTY OF SHIPS TO PASS OVER BANKS — проходимость кораблей через отмели. Будет показано, какой класс кораблей может пройти через отмели, а какой нет:

YES — может проплыть через отмели.

NO — не может проплыть через отмели.

Повторное нажатие данной комбинации клавиш уберет с экрана меню сравнительных характеристик.

\Alt\+\R\ — расценка на строительство и ремонт объектов. При нажатии данной комбинации клавиш перед Вами появится окно информации о ценах на строительство и ремонт объектов. Все доступное по цене для строительства или ремонта обозначено зеленым цветом, а не доступное — красным. Снизу расположена кнопка, при нажатии на которую меняется:

REPAIR INFO — информация о ценах на починку объектов. При нажатии на данную кнопку Вам покажут цены на ремонтные работы.

BILDING INFO — информация о ценах на строительство объектов. Даны цены на строительные работы.

Повторное нажатие данной комбинации клавиш уберет с экрана меню расценок.

\Alt\+\A\ — опции игры. При нажатии данной комбинации клавиш компьютер выдаст меню опций, где можно изменить игровой интерфейс и выбрать музыку:

GRID — разметка. Опция, позволяющая убирать или восстанавливать разметку игрового поля на клетки.

ON — при нажатии на эту кнопку разметка включатся.

OFF — разметка выключается.

CUT SCENES — мультипликационные вставки. При включенной опции во время игры иногда будут демонстрироваться короткие мультфильмы.

ON — при нажатии этой кнопки мультфильмы будут демонстрироваться.

OFF — мультфильмы не будут демонстрироваться.

Справа от штурвала расположены четыре шкалы, при помощи которых можно регулировать громкость звука. Под тремя из четырех шкал находятся своеобразные выключатели звука. Зеленый цвет сообщает о том, что выключатель включен, отсутствие зеленого цвета сообщает о выключенном звуке. Это относится также и к предыдущим двум опциям данного меню. Если звук выключен, то регулятор громкости на данной шкале отсутствует. При включенном звуке появляется регулятор громкости. Рассмотрим четыре столбика слева направо:

MASTER — общий регулятор громкости. При помощи него можно уменьшить (регулятор вниз) или увеличить (регулятор вверх) громкость одновременно как спецэффектов, так и музыки.

WAV — уровень громкости спецэффектов. При помощи данного регулятора имеется возможность уменьшить (регулятор вниз) или увеличить (регулятор вверх) уровень громкости спецэффектов.

MIDI — уровень громкости музыкального сопровождения. Регулировка производится аналогично предыдущему пункту.

CD — уровень громкости звучания музыкальных треков. При помощи данного регулятора мы можем уменьшить (регулятор вниз) или увеличить (регулятор вверх) уровень громкости музыкальных треков.

Под штурвалом расположены две кнопки:

OK — подтвердить. При нажатии данной кнопки Вы возвратитесь в игру с сохранением сделанных изменений.

CANCEL — кнопка отказа. После нажатия данной кнопки компьютер вернет Вас в игру, не сохраняя произведенных изменений и оставив все, как было до захода в данное меню.

\Alt\+\Q\ — опция выхода из игры. Появится маленькое окно с двумя кнопками:

YES — да. При нажатии на эту кнопку Вы автоматически вернетесь в главное меню игры.

NO — кнопка отказа. Компьютер оставит Вас в игре.

\Ctrl\+\S\ — сохранение игры. При нажатии данной комбинации клавиш появится меню сохранения игры. В данном меню в десяти слотах (строчках) Вы можете сохранить отложенную партию. Наведя курсор мыши на любой слот, Вы выберете строчку, где будет записана игра. Обязательно дав имя отложенной партии, нажмите на одну из двух кнопок:

OK — при нажатии на данную кнопку компьютер сохранит игру и вернет Вас вновь на то же место, где Вы решили записаться.

CANCEL — кнопка отказа. Вы вернетесь к игре, не сделав запись.

При повторном нажатии данной комбинации клавиш меню сохранения игры исчезнет с экрана.

\Tab\ — карта. Карта представляет собой уменьшенную копию игрового поля, на котором прекрасно видна дислокация обеих противоборствующих сторон. На карте обозначены: порты, форты, корабли, рифы, отмели, острова. Повторным нажатием на эту клавишу можно убирать карту с экрана монитора.

\F1\ — помощь. На экран выводится меню помощи по данной игре. В этом меню на пяти листах будет в краткой форме сообщено о клавишах и методах управления в игре, о всевозможных обозначениях объектов, о классификации и внешнем виде кораблей, фортов, портов, об опциях настройки. Данное меню помощи можно пролистывать с помощью двух больших стрелок, находящихся рядом с нумерацией страниц. При повторном нажатии на данную клавишу меню помощи исчезнет.

Интерфейс

Интерфейс оформлен в духе игры: большое игровое окно по бокам обрамлено досками, похожими на обшивку борта какого-нибудь галиона, а сверху натянута якорная цепь. Снизу, завершая рамочку окна игрового поля, имеется информационная строка, сообщающая о том, над чем находится в данный момент курсор, — будь то галера или кит, выпрыгивающий из воды. О кораблях информация дается более подробно. Справа от названия корабля (форта, порта) указаны его основные характеристики на данный момент в числовом значении.

Основные характеристики объекта также показаны в левой колонке управления. Левая колонка управления представляет собой как бы два меню.

Верхнее меню служит для показа основных характеристик и внешнего вида объекта. Основных характеристик пять:

LIFE LEVEL — уровень "здоровья" объекта. При сильных повреждениях какого-то объекта уровень в данной шкале может приблизиться к критической красной отметке, а это значит, что объект требует срочного ремонта. Так как уровень здоровья является суммирующей характеристикой судоходных и боевых качеств корабля, то данная шкала является самым главным показателем объекта и поглядывать на нее следует почаще. Уровню здоровья соответствует первая цифра в скобочках, правее названия корабля в информационной строке.

ABILITY TO MOVE — шкала передвижения объекта. Чем длиннее данная шкала, тем дальше корабль может проплыть. Уменьшение шкалы может вызвать какое-либо повреждение, нанесенное объекту. К данной шкале относится вторая цифра, стоящая в скобочках правее названия корабля в информационной строке.

FIRE STRENGTH — огневая мощь объекта. Чем больше шкала, тем сокрушительнее и смертоноснее залп орудий данного корабля. Уменьшению длины данной шкалы может способствовать повреждение корабля или потеря части команды при неудавшемся абордаже (ведь должен же кто-нибудь из пушек стрелять). К данной шкале относится третья цифра, стоящая в скобочках правее названия корабля в информационной строке.

BOARDING CREW STRENGTH — сила абордажной команды. Чем длиннее данная шкала, тем быстрее падет враг под натиском абордажной команды. На размер данной шкалы влияют повреждения, полученные кораблем. При неудачном абордаже шкала сильно уменьшается, потому что в случае неудачи гибнет обычно три четверти абордажной команды, а в случае удачи — экипаж может даже получить подкрепление. Данной шкале соответствует четвертая цифра, стоящая в скобочках, правее названия корабля в информационной строке.

EXPERIENCE — боевой опыт, набранный кораблем и его командой. Чем больше сражений, тем длиннее шкала. От боевого опыта зависит очень многое: стрельба становится точнее, а попадания снарядов наносят больший урон, абордажные качества команды возрастают (меньше становятся потери при абордаже и появляется больше шансов на взятие вражеского объекта). Данной шкале соответствует пятая цифра в скобочках, правее названия корабля в информационной строке.

Меню, расположенное в самом низу экрана, предназначено для управление игрой. Оно состоит из семи кнопок. Напротив шести кнопок находится цилиндр, который в ходе игры может окрашиваться в три цвета: красный цвет сообщает нам о том, что в данный момент эта кнопка не является активной; зеленый цвет — о возможности применения (нажатия) этой кнопки; ярко-зеленый цвет цилиндра сообщает, что функция данной кнопки задействована и отключить ее можно пов-

торным нажатием. Рассмотрим подробнее значение семи кнопок, расположенных сверху вниз:

MOVE SHIP — перемещение отмеченного корабля осуществляется при нажатии на данную кнопку.

FIRE A SALVO — нажав эту кнопку, Вы отдадите команду отмеченному объекту открыть огонь.

BOARD — абордажная команда приступит к действиям.

NEXT — передача хода от отмеченного объекта другому.

REPAIR — ремонт активного объекта.

BUILDING — строительство чего-либо отмеченным объектом.

END — единственная кнопка, не имеющая цветового цилиндра, расположенного напротив. Функция данной кнопки проста — передача хода от одного игрока к другому.

Еще один столбик, находящийся на экране, содержит в себе всевозможные меню, носящие информационный характер:

WEATHER INFORMATION — меню погоды. При нажатии на данный прямоугольник (первый сверху) перед Вами появится меню прогнозов погоды.

TASK — задание на данную миссию. Прямоугольник второй сверху.

TACTICAL MAP — тактическая карта всей миссии.

INFORMATION ABOUT OBJECTS — информация об объектах. При нажатии на данный прямоугольник (четвертый сверху) появится информационное меню об отмеченном объекте.

INFORMATION ABOUT TARGETS — информация о выбранной цели.

INFORMATION ABOUT NAVY — информация о флотах. Выдается информации о флотах и их эффективности.

COMPARATIVE INFORMATION ABOUT OBJECTS — при нажатии на данный прямоугольник (седьмой сверху) компьютер выдаст меню сравнительных характеристик кораблей и фортов.

OBJECT PRICING — нажав на восьмой сверху прямоугольник, Вы получите меню расценок на строительство и ремонт каких-либо объектов.

SETTINGS OF THE GAME — меню опций игры появится после нажатия на соответствующий прямоугольник (девятый сверху).

SAVE GAME — меню сохранения игры (десятый сверху прямоугольник).

QUICK HELP — меню помощи компьютер выдаст после нажатия на соответствующий прямоугольник (одиннадцатый сверху).

QUIT GAME — выход из игры (двенадцатый сверху прямоугольник).

Корабли

Все десять видов кораблей можно разбить на три группы в зависимости от их водоизмещения и вооружения. Знать слабые и сильные стороны каждой из трех групп очень важно, так как от этого в будущем может зависеть Ваша победа:

2-DECKED BATTLE SHIPS, 3-DECKED BATTLE SHIPS, GALLEONS — класс тяжелых кораблей. Обладает большой огневой мощью и имеет многочисленный экипаж на борту, большая дальность передвижения, но плохая маневренность во время боевых действий. Три судна данного класса без особых проблем уничтожат любой форт противника. Постройка кораблей данной группы стоит

немалых денег, но можно потратиться на судно, способное одним выстрелом уничтожить любой корабль легкого класса. Из данного класса хотелось бы отметить галеон, как судно, оптимальное для начинающего игрока. Дело в том, что галеоны обладают самой большой огневой мощью и большим радиусом действия орудий, неплохой маневренностью во время боя, но, к сожалению, и небольшой дальностью передвижения по сравнению с другими кораблями своего класса. Однако можно формировать свою эскадру только из галеонов и этого вполне будет достаточно для победы.

FRIGATE, CLIPPER — средний класс кораблей. Корабли данного класса прекрасно подходят для перелома хода сражения в Вашу пользу. Фрегаты обладают достаточно хорошей боевой мощью, чтобы справиться практически с любой боевой задачей. Самая средняя цена, нормальная дальность плавания и другие полезные характеристики делают фрегат универсальным кораблем по сравнению с другими. Клипер обладает прекрасными мореходными качествами, и поэтому им хорошо преследовать уходящий корабль противника. Вполне умеренная цена делает корабли среднего класса весьма доступными для игрока. Использование эскадры, состоящей из одних только кораблей данного класса, не даст хорошего результата. Не обладая огневой мощью тяжелого класса кораблей, маневренностью легкого класса кораблей, фрегаты и клиперы не смогут сдержать флот противника, представленный разными классами кораблей. Конечно, если сформировать эскадру из нескольких десятков кораблей среднего класса, то при благоприятном стечении обстоятельств можно и разбить врага, но плохая стойкость к абордажу из-за малочисленности экипажа не раз будет приводить к тому, что бывшие Ваши корабли повернут жерла своих орудий против своего владельца. Поэтому целесообразнее применять корабли данного класса в дополнении к двум другим: тяжелым кораблям, которые незаменимы для абордажа, и легким кораблям, используемым в качестве огневой поддержки.

BRIG, STEAM-CORVETTE, PADDLE STEAMER, TENDER, GALLEY — легкий класс кораблей. Быстрые и маневренные корабли данного класса могут преподнести неприятелю много "сюрпризов", оказавшись у него в тылу. Бой можно выиграть даже без участия в нем тяжелых и средних кораблей. Просто, используя быстроту легких кораблей и их достаточную пригодность для ведения абордажного боя, флот противника захватывается буквально за три хода. Если флот легких кораблей состоит из более чем двух десятков данных кораблей, то такая эскадра прорвется через любую оборону противника, захватив попутно при абордаже не один десяток его кораблей. Единственная проблема у легкой флотилии может появиться при штурме фортов из-за своей небольшой огневой мощи. Поэтому легкий флот лучше всего использовать совместно с тяжелыми кораблями. Легкие корабли также хороши для прикрытия фортов с моря. Они неплохо подходят для преследования вражеских судов, особенно хорошо для этой цели подходят два вида кораблей, оснащенных паровыми двигателями, так как они не теряют свои судоходные качества и в штиль. У кораблей легкого класса есть еще одно преимущество перед остальными судами — они способны преодолевать отмели, сокращая тем самым путь до желанной цели.

TRANSPORT — относится к классу легких кораблей. Транспорт не является боевым кораблем по всем характеристикам: очень слабая огневая мощь, плохие мореходные качества. Если вдруг транспорт окажется в гуще боя, то тогда его можно использовать как абордажное судно, с этим он неплохо будет справляться.

FORTS OF THE 1-ST AND 2-ND LINE — форты обороны. Невероятная огневая мощь при огромном радиусе действия орудий — первое, наиболее важное

достоинство фортов. Вторым качеством являются мощные фортификационные сооружения (защита), которыми обладают форты, уничтожить их из-за этого очень непросто. Три-четыре форта способны на долгое время задержать флот противника при попытке проплыть через пролив или в бухту, охраняемые фортами.

PORT — порт. Самое главное назначение порта — в нем можно строить корабли. Порт следует хорошо защищать, так как сам он не обладает никаким вооружением. Если на соседней клетке с портом расположен поврежденный корабль, то его можно отремонтировать. Во время шторма корабли, находящиеся в граничащих с портом клетках, не сносятся в открытое море. Построив порт в тылу у противника, Вы обеспечите себе бесперебойную поставку новых кораблей и ремонтную базу.

Советы по тактике прохождения миссий

Во время игры флот должен маневрировать так, как это требуется играющему. Может случиться, что в разгар боя появляется необходимость совершить какой-нибудь стратегический маневр, однако, по какой-то причине корабли не могут это выполнить, хотя всего ход назад это делалось элементарно. Не стоит винить управление кораблями, ведь причина в погоде — на море штиль. Чтобы не происходило таких накладок, чаще заглядывайте в меню погоды, особенно во время ведения боевых действий. При надвигающемся шторме корабли следует подальше убрать от рифов и вражеских фортов, чтобы они не разбились или не попали под обстрел. Также необходимо следить за кораблями, находящимися в зоне вражеского обстрела: не попали ли они в штиль, обладают ли возможностью маневра (невозможность маневрировать — смерть для корабля).

Атакуя большую эскадру противника, старайтесь вначале повредить его корабли, а затем брать их на абордаж. Захватывая корабли, Вы сэкономите много денег, так как отремонтировать корабль намного дешевле, чем построить новое судно, заодно еще и увеличите свою эскадру.

Если вражеская эскадра находится под защитой фортов, то рекомендуем в первую очередь уничтожить форты, а затем уже — флот врага. Перед началом крупномасштабных боевых действий желательно поблизости построить порт, чтобы при его содействии пополнять эскадру свежими силами и ремонтировать поврежденные корабли. Не стройте порты рядом с отмелями. Старайтесь выбрать такое место, чтобы рядом с портом было побольше свободных ячеек для строительства кораблей. Для охраны порта и поддержания огнем своей эскадры возводите форты.

Атакуя врага, старайтесь держать по два корабля на одной клетке, тем самым исключая возможность абордажа своих судов. Не злоупотребляйте абордажем сами, помните, что в случае Вашей неудачи у врага появится больше возможности самому захватить Ваше судно.

Экономьте деньги — это Ваши будущие порты, форты, эскадры. Старайтесь ремонтировать корабли, а не строить. Не стройте слишком много фортов и портов, они не перейдут на следующую миссию, а продать Вы их не сможете. Помните, что деньги на развитие выдают каждый раз во время перехода от одной миссии к другой, но сумма эта невелика.

Флот, по своему усмотрению, можно увеличивать, сколько душе угодно, так как он все равно перейдет в полном составе на следующую миссию. Поэтому берегите каждый корабль, ведь новых кораблей могут и не дать, а полученная сумма денег окажется недостаточной для постройки дополнительных судов.

Перед началом каждой миссии лучше брать с собой максимальное количество кораблей. Это даст возможность быстрее пройти миссию и с наименьшими потерями.

Морская баталия

В этой главе представлено описание, как на практике применять вышеизложенные рекомендации об управлении игрой.

Загрузив игру и просмотрев мультфильм, выберите, к примеру, один из предложенных готовых сценариев. Левой кнопкой мыши нажмите на кнопку перехода в меню выбора кампаний (*MISSIONS*). Наведя курсор мыши на соответствующую выбранной кампании кнопку, кликните левой клавишей мышки, и вращающаяся фишка укажет выбранную кампанию. Закончив выбор, нажмите кнопку *OK*.

Происходит загрузка первой миссии выбранной кампании. Далее появляется меню резерва флота. В этом меню следует сформировать флотилию, которая и будет участвовать в данной миссии. Для того чтобы набрать флот, необходимо при помощи мыши нажать на прямоугольник, отмеченный зеленым ромбом (красный ромб указывает на отсутствие кораблей данного класса), а затем при помощи кнопки "добавить всех" (*ADD ALL*) перевести корабли из резерва в действующий флот. Таким образом наберите себе максимально разрешенное количество кораблей, начиная с трехпалубных и заканчивая галерами. С этим меню работа закончена, поэтому выйдите из него, нажав кнопку OK. Разыграем первую миссию, в которой участвует сформированный флот с четырьмя транспортами. Узнать задание можно при помощи второй кнопки, расположенной сверху в столбике опций игры. По сценарию необходимо провести корабли через всю карту и построить порт в указанном месте. Нажав третью кнопку (верхняя в столбике опций игры), можно посмотреть тактическую карту данной миссии. На ней видно расположение своих и вражеских войск, а также конечный пункт назначения, обозначенный символом BS. Все объекты отмечены флагами: если под флагом нарисован якорь — это порт, если пушка — форт. При двойном нажатии на кнопку, вызывающую карту, Вы возвратитесь опять в игру.

Еще раз напомним управление: все передвижения флота, нажатие кнопок на экранах и в меню осуществляются наведением курсора мыши на кнопку (или объект) и нажатием левой клавиши мыши (клик).

Изучив карты, Вы получите всю необходимую информацию, а именно то, что требуется вести транспорты через пролив, охраняемый тремя вражескими фортами (два из них — первой линии обороны) и тремя кораблями тяжелого класса, а также, что внизу базируются еще два легких корабля противника. Сам же пункт назначения находится под охраной двух кораблей среднего класса и легкого форта второй линии обороны. Ветер для флота благоприятный. О погоде Вы можете узнать, нажав на кнопку метеоинформации (первая сверху в столбике опций игры). Вначале выдвиньте свой флот к охраняемому противником проливу. Нажатие на кнопку движения (*MOVE SHIP*) покажет Вам точки океана, в которые можно передвинуть корабль. Выбрав любой отмеченный сектор, переместите в него свой корабль, кликнув мышью на эту клетку. При нажатии кнопки "следующий" (*NEXT*), управление будет передано от одного объекта к другому (форт, порт, корабль).

Через несколько туров Вы окажетесь поблизости от нужного пролива и можете начать свой первый бой с кораблями противника. За прошедшее время два неприятельских брига, ранее расположенных внизу карты, подошли к месту военных действий. Во время боя возможно не только стрелять по кораблям противника, но и брать их на абордаж. Кнопка огня (стрельбы) *FIRE A SALKO* будет активна только тогда, когда в радиус действия пушек Вашего корабля попадет какой-либо вражеский объект. Кнопка абордажа — *BOARD* может быть нажата, когда в одной клетке находятся два корабля и один из них — вражеский. Потрепав вражеский флот, Вы прорвались через пролив. Несмотря на все повреждения, полученные в бою Вашим флотом, у Вас осталось еще достаточно боевой мощи, чтобы уничтожить охрану около точки прибытия. Миссия считается выполненной, если в указанной точке Вам удастся построить порт.

При переходе на следующий этап Вам выделяется дополнительный флот и определенная сумма денег. " И вновь продолжается бой..".

Мы надеемся, что данное описание поможет Вам в полной мере освоить управление, понять назначение всех юнитов, имеющихся в этой увлекательной стратегической игре, и начать играть. Совершенствуя в ходе прохождения миссий свое воинское искусство Вы, наконец, почувствуете себя настоящим Адмиралом непобедимой морской флотилии времен конквистадоров.

Легкое управление в игре и дружественный интерфейс превратят командование эскадрой в приятное и незабываемое времяпрепровождение. Чаще всего сражаться придется с превосходящими силами противника, поэтому от миссии к миссии все сильнее Вам захочется победить и добиться полного разгрома вражеских эскадр.

Удачи Вам и семь футов под килем!

AFTERLIFE

Фирма	Lucas Arts
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Mouse
Видеорежимы	SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/2.0/16/32/Pro/AWE, Gravis Ultrasound и др.

Задумывались ли Вы когда-нибудь о том, что происходит с душой после смерти, конечно, если душа вообще существует? Или, может быть, Вам было интересно, кто же управляет жизнью на Земле? На эти вопросы дает исчерпывающий ответ экономическая игра AFTERLIFE. Загробная жизнь — тема деликатная, и вполне естественно, что в предложенных ответах больше юмора, чем правды.

В игре AFTERLIFE Вы можете попробовать себя в роли Бога! Да, да, именно Бога! Но не спешите радоваться: эта роль не так проста, как кажется на первый взгляд. Вам придется следить не только за тем, чтобы души были счастливы в Раю и получали по заслугам в Аду, но и за жизнью на планете вообще. Все эти задачи сложны, и поэтому в игре у Вас будет два советника, помогающих преодолевать все трудности. Учтите, что в Загробном Царстве AFTERLIFE (к слову, довольно похожем на мир игры SIMCITY) Вам понадобятся деньги и придется изрядно потрудиться, чтобы получить прибыль.

Звуковое сопровождение игры просто великолепно, а графика заслуживает самых высоких похвал. Можно с полной уверенностью сказать, что начав играть в AFTERLIFE, Вы не скоро сможете оторваться от компьютера!

Стартовое меню

Стартовое меню игры состоит из пяти пунктов. Чтобы выбрать один из них, необходимо подвести к соответствующей кнопке курсор и нажать левую кнопку мыши.

START A NEW GAME — начать новую игру. В результате Вы перейдете в новое меню и сможете установить уровень сложности игры:

EASY — минимальный уровень сложности: специально для новичков в играх подобного типа.

MEDIUM — средний уровень сложности: игра развивается довольно динамично, но все же остается вполне управляемой.

HARD — максимальная сложность: в данном случае Вам предстоит испытать все "прелести" управления Загробными Царствами.

RETURN TO MAIN MENU — вернуться в стартовое меню.

LOAD A GAME — загрузить игру. Выбрав данный пункт, Вы переходите в окно нового меню, в левой части которого расположен список всех отложенных игр. Выбор осуществляется при помощи мыши, клавиш со стрелками \вверх\ и \вниз\, или при помощи полосы прокрутки. При этом в верхней части окна отображается название выбранной игры, а справа от списка появляется картинка, показывающая ее место. Ниже указан год игрового времени, на котором игра была отложена, а также уровень сложности (DIFFICULTY). Для загрузки игры необходимо: либо подвести курсор к выбранной записи и дважды нажать левую кнопку мыши, либо воспользоваться кнопками, расположенными в нижней части экрана.

LOAD — загрузить игру. Загрузить и продолжить отложенную игру.

CANCEL — отмена. Вернуться в Стартовое меню, не загружая игру.

LOAD A SCENARIO — загрузить сценарий. Выбрав данный пункт, Вы можете загрузить один из встроенных сценариев игры. Последующий выбор уровня сложности осуществляется также, как было описано выше.

REPLAY CHEESY INTRO — просмотреть мультипликационную заставку еще один раз.

QUIT AFTERLIFE — выйти из игры. Перед Выходом Вас попросят подтвердить свой выбор:

YES — выйти из игры.

NO — вернуться в Стартовое меню.

Окна

Из любого окна игры можно выйти, закрыв его. Для этого необходимо нажать небольшую квадратную кнопку, расположенную в левом верхнем углу рамки окна (далее эту кнопку договоримся называть — "Закрыть"). При этом изменения, выполненные в данном окне, не сохранятся.

Кроме того, почти любое окно можно "свернуть" — минимизировать, оставив на экране только название и фрагмент рамки (при этом минимизированное окно переместится в правый верхний угол игрового поля). Для этого достаточно нажать квадратную кнопку, расположенную в правом верхнем углу окна (далее договоримся называть эту кнопку "Свернуть"). С помощью этой же кнопки Вы можете вновь открыть минимизированное окно.

Месторасположения окон на экране можно изменять методом перетаскивания их мышью в нужное место.

Основной экран

При первом запуске игры экран выглядит следующим образом: В верней части экрана расположена строка меню опций (подробнее о нем будет рассказано в отдельной главе). Справа и снизу экрана находятся полосы прокрутки. Все остальное пространство занимает игровое поле. В левой части экрана открыто окно меню дистанционного управления — REMOTE CONTROL (о нем будет рассказано ниже).

Игровое поле

Игровое поле разделено на две равные части. Верхний участок, выдержанный в синих тонах, это — Рай, а нижний, в котором преобладают оттенки красного, — Ад. В пространстве между ними находится Земной шар, не имеющий, впрочем, никакого функционального назначения, — все действия игры будет разворачиваться в Аду и в Раю.

Вначале поговорим об Аде. Черная область экрана предназначена для возведения различных объектов (о них речь пойдет в отдельной главе), именно здесь и происходят все события игры. Данный участок окружен огненной рекой. Такая же река протекает и через сам Ад. На игровом поле она показана красным цветом. Название "река" весьма условно — это поток раскаленной лавы. Вполне естественно, что никаких построек на поверхности лавы быть не может. Помимо реки, в Аду имеются скалы — черные образования неправильной формы. Возведение объектов на них также невозможно, однако, рядом со скалами можно строить Сифоны — энергетические станции Загробного мира. Кроме того, в Аду присутствуют несколько совершенно особых сооружений, распространяющих вокруг себя энергетические поля. Они принадлежат к обоим мирам и расположены где-то между ними. Это Ворота Кармы — KARMA PORTALS (о них будет рассказано в главе "Сооружения").

Рай, как ни странно, по своему устройству практически ничем не отличается от Ада. В Раю присутствуют точно такие же области, что и в Аду, но выглядят они

иначе. Райская река (обозначенная синим цветом) также не может быть застроена и, следовательно, заселена, и переплыть ее тоже нельзя.

Кроме того, в Раю также имеются энергетические поля Ворот Кармы.

Советники

Всю игру Вас будут сопровождать два персонажа, чье предназначение — помогать Вам во время игры. Это Ваши советники: JASPER — демон, следящий за состоянием Ада, и ARIA — ангел, наблюдающий за Раем. Именно от них Вы будете получать информацию о положении дел в обоих мирах. Они всегда подскажут Вам выход из трудной ситуации. Чтобы получить от них помощь, нажмите кнопку с их изображением в Меню дистанционного управления или выберите графу *HELPERS* пункта *WINDOW* Меню Опций. Подробнее о советниках будет рассказано ниже, в главе, посвященной специальным окнам.

Меню опций

Чтобы перейти в меню опций, можно воспользоваться мышью или нажать клавишу \Alt\. Перемещение по пунктам меню осуществляется при помощи клавиш со стрелками или же с помощью мыши. Для выбора опции необходимо нажать клавишу \Enter\ или подвести к названию нужной опции курсор мыши и нажать ее левую кнопку. Кроме того, почти любой пункт меню опций можно вызвать при помощи "горячих" клавиш.

FILE — выбрав данный пункт, Вы можете загрузить отложенную игру или же записать свою.

SAVE GAME — сохранить игру. Данный пункт можно вызвать, воспользовавшись "горячей" клавишей \F5\. При этом перед Вами появится окно, в котором будет предложено ввести имя файла для сохранения игры. Кроме того, Вы можете перезаписать одну из ранее отложенных игр. Для этого, подведя курсор к имени перезаписываемой игры, дважды нажмите левую кнопку мыши или же введите нужное имя с клавиатуры. Для подтверждения нажмите клавишу \Enter\ или воспользуйтесь кнопками, расположенными в нижней части экрана:

SAVE — сохранить игру. Записать игру в указанный файл и продолжить игру.

CANCEL — отмена. Вернуться к игре. Игра при этом сохранена не будет.

LOAD GAME — загрузить отложенную игру. Данный пункт можно вызвать, нажав клавишу \F2\. Выбор отложенной игры был описан выше, в разделе "Стартовое меню".

LOAD SCENARIO — данный пункт служит для запуска встроенного сценария игры. Для его вызова также предусмотрена "горячая" клавиша — \F3\. Выбор встроенного сценария был описан выше в разделе "Стартовое меню".

DELETE GAME — удалить отложенную игру. При выборе данного пункта Вы переходите в окно, похожее на окна, появляющиеся при загрузке и записи игры. Выберите имя партии, которую хотите удалить (используя клавиши со стрелками или же просто подведя курсор к названию соответствующего файла и нажав левую кнопку мыши) и нажмите \Enter\.

DELETE — удалить игру. После подтверждения выбранная игра будет удалена, а Вы вернетесь к игре. (То же самое можно осуществить, подведя курсор к названию "ненужной" игры и дважды нажав левую кнопку мыши.)

CANCEL — отмена. Вернуться к игре. Выбранная игра удалена не будет.

NEW GAME — начать новую игру. Данный пункт можно вызвать при помощи "горячей" клавиши \F10\. Если Вам не понравился ландшафт или начало Вашей предыдущей игры, данный пункт поможет Вам изменить стартовые установки.

AFTERLIFE V 1.0 — выбрав данный пункт, Вы можете получить информацию о создателях игры, а также посмотреть оригинальные рисунки.

EXIT GAME — выйти из игры. Для выхода из игры предусмотрена "горячая" клавиша \F8\. Предварительно Вам предложат записать текущую партию. Кроме того, для выхода можно также воспользоваться кнопкой "Закрыть," которая имеется на основном экране.

GLOBAL — данный пункт служит для управления самыми общими настройками игры.

AUDIO SETTING — звук. Подменю, управляющее звуковыми настройками игры, можно вызвать при помощи клавиши \F9\. При этом перед Вами появится окно с четырьмя шкалами управления. Убрав крестик в начале каждой из них, Вы можете полностью отключить соответствующий вид звукового сопровождения.

MASTER VOLUME — общая громкость. Данный регулятор позволяет изменять громкость всех звуковых эффектов игры одновременно.

MUSIC VOLUME — изменить громкость музыкального сопровождения.

VOICE VOLUME — установить громкость речи персонажей игры.

SOUND FX VOLUME — установить громкость звуковых эффектов игры.

Учтите, что если крестик напротив пункта *MASTER VOLUME* отсутствует, то изменения в остальных трех пунктах не приведут ни к каким результатам — звук будет отключен.

Все изменения производятся при помощи расположенных по краям шкал кнопок со стрелками или при передвижении с помощью мыши соответствующего квадратного указателя. Положение последнего отражает установленный уровень громкости.

TEMPO — время. Данный пункт позволяет изменять скорость течения игрового времени. Если Вы перемещаетесь по меню при помощи клавиш со стрелками, нажмите клавишу \вправо\ — перед Вами появится список всех возможных скоростей. Для возвращения в предыдущее меню *GLOBAL* нажмите клавишу \влево\. Кроме того, для перемещения по пунктам меню, можно воспользоваться мышью.

DEMONICALLY FAST — самая высокая скорость. Играть на ней чертовски трудно! Однако данный выбор полезен, когда необходимо, чтобы новые постройки быстрее вступили в действие.

HOUNDS OF HELL — средняя скорость. Это обычный для игры ход времени. Если в Ваших мирах все в порядке, то данный темп наиболее предпочтителен.

MORTAL PLODDING — минимальная скорость. Играть удобнее всего именно при такой скорости, поскольку она дает время сориентироваться и принять меры в случае возникновения каких-либо непредвиденных ситуаций (например, при появлении потерянных душ).

DIVINE INTERVENTION — пауза. В отличие от других игр, в AFTERLIFE пауза имеет очень большое значение. Не останавливая игру, уследить за всем, что творится в обоих Царствах, практически невозможно! Стоит отметить, что выбором данного пункта Вы все же не добьетесь полной остановки игры и все стихийные бедствия (о них будет рассказано в отдельной главе) будут случаться, как и раньше.

Чтобы полностью остановить игру, нажмите клавишу \F1\.

BAD THINGS — стихийные бедствия.

NO BAD THINGS — запретить все стихийные бедствия. Учтите, что стоимость каждой души в данном случае уменьшится в два раза!

Далее в меню перечислены все стихийные бедствия, которые также можно включать и отключать. Подробнее о них будет рассказано в специальной главе.

MISC. OPTIONS — различные настройки игры. Напротив активных позиций данного меню проставляется отметка в виде галочки.

AUTOSCROLL — включив данную опцию, Вы можете передвигать поле игрового экрана при помощи мыши, просто подводя курсор к одной из его границ. При этом поле будет смещаться в направлении той стороны, к которой был подведен курсор.

TECHNOLOGY ANNOUNCEMENTS — данный пункт позволяет включать и отключать вывод на экран технологических сообщений.

PLANET DISASTER ANNOUNCEMENTS — с помощью данного пункта Вы можете включать и отключать вывод на экран сообщений о стихийных бедствиях или войнах, происходящих на Земле.

MESSAGE BOX TIMEOUT — автоматическое отключение окна сообщений. При включении данной опции Вам уже не придется каждый раз вручную отключать появляющиеся окна сообщений (обычно это необходимо для продолжения игры) — по истечении некоторого времени они будут исчезать сами.

HIDE SCROLLBARS — с помощью данного пункта меню Вы можете включать и отключать полосы прокрутки.

WINDOW — данный пункт предназначен для вывода на экран специальных информационных окон, подробному рассмотрению которых будет посвящена отдельная глава.

HELPERS — обратиться к помощникам. Здесь Вы можете получить информацию от JASPER и ARIA, которые являются Вашими консультантами.

PLANETVIEW — вывести на экран меню планеты. Данный пункт предназначен для управления жизнью на Земле и получения информации о происходящих на планете событиях.

GRAPHVIEW — вы можете просмотреть графики, иллюстрирующие положение дел в Загробном Мире.

MACROMANAGER — данный пункт предназначен для балансировки бюджета цветных зон судеб.

REMOTE CONTROL — с помощью данного пункта Вы можете включать и отключать Меню дистанционного управления.

Если какое-то из перечисленных окон уже открыто, то напротив его названия в меню *WINDOW* будет стоять галочка.

TUTORIAL — обучающие сценарии. Здесь Вы сможете изучить основные принципы игры. Для изучения можно выбрать одну из следующих тем:

GETTING STARTED — как начать игру.

LOST SOULS — потерянные души.

BASIC KARMA — основная информация о Карме.

YOUR WORKFORCE — ваша рабочая сила.

GRAPHS AND MAPS — графики и карты.

LIMBOS — бары.

ROCKS AND SIPHONS — скалы и сифоны.

PORTS — порты.

Выбрав интересующую Вас сторону игры, Вы перейдете в новое окно, в нижней части которого будут отображаться титры, а в верхней появятся изображения Ваших помощников — JASPER и ARIA, которые прочтут Вам лекцию по выбранной теме. Их рассказ будет проиллюстрирован практическими примерами, так что для новичков в игре подобная помощь просто незаменима! Если Вы захотите прервать обучение, нажмите клавишу \Esc\.

Меню дистанционного управления

В этой главе речь пойдет об основном меню игры. Его можно вызывать и убирать с экрана, нажимая клавишу \Z\ или же воспользовавшись "Меню опций".

При помощи мыши окно "Меню дистанционного управления" можно переносить в любую часть экрана.

Для выбора пункта меню необходимо подвести к нему курсор и нажать левую кнопку мыши. Нажимая же правую кнопку, Вы можете получить краткую справку практически по любому пункту.

Верхняя часть меню оформлена в виде небольшого экрана с несколькими надписями. В первой строке (YEAR — Год) указан текущий год условного игрового времени. Следующее число, расположенное ниже, — это количество денег, имеющееся в Вашем распоряжении. Оно может быть отображено красным или зеленым цветом. В первом случае Вы терпите убытки, а во втором — получаете прибыль. Нередко цвет данного сообщения меняется в течение одного года! Еще ниже — зеленым цветом — отображается текущее состояние курсора, то есть название выбранной опции "Меню дистанционного управления". Если Вы выбрали постройку какого-либо сооружения, то еще ниже (под названием соответствующего объекта) будет указано, сколько данная операция стоит. Коме того, в правом верхнем углу экрана расположена небольшая диаграмма, отображающая число обитателей Земли с тем или иным достоинством или грехом (в случае Ада и Рая соответственно). С его помощью Вы можете планировать развитие Загробных Царств: чем выше столбик, тем больше зон данного цвета потребуется Вам в ближайшем будущем.

Теперь обратимся к экрану, расположенному в нижней части "Меню дистанционного управления". На нем отображается следующая информация:

SOULS — число душ. Цифра в данной строке показывает, сколько всего душ населяет Ад и Рай.

LOST SOULS — потерянные души. В данной графе указано, сколько душ Вы теряете (подробнее о потерянных душах мы поговорим чуть позже).

EMBOS — численность населения планеты в данный момент игры.

Самая нижняя цифра показывает, сколько монет Вы получаете за каждую душу, живущую в Загробных Мирах.

Помимо экранов, в "Меню дистанционного управления" имеется набор кнопок. В верхней части меню расположено двадцать кнопок, позволяющих возвести то или иное сооружение (о назначении сооружений будет рассказано в отдельной главе).

Ниже расположены кнопки управления игровым полем. Две кнопки с изображением увеличительных стекол — со знаками плюс и минус — служат для изменения масштаба изображения, выводимого на экран. То же самое Вы можете сделать, воспользовавшись клавишами \+\ и \–\. Слева от упомянутых кнопок расположены четыре стрелки, позволяющие менять направление обзора игрового поля. Это очень удобно, поскольку графика игры трехмерна, и довольно часто (например, при постройке дорог) бывает необходимо увидеть, что творится с другой стороны какого-нибудь здания. В центре (между стрелками) находится кнопка, включающая "Меню планеты" (о нем будет рассказано в отдельной главе).

Ниже находятся четыре кнопки, выводящие на экран специальные окна, подробному описанию которых будет посвящена отдельная глава. Кнопка с изображением графика выводит на экран окно статистической информации. При помощи следующей кнопки, с изображением человека, можно включить окно просмотра душ. Третья кнопка с изображением двух букв \M\ позволяет сбалансировать зоны судеб. И, наконец, последняя кнопка предназначена для просмотра карт.

Кроме того, в окне "Меню дистанционного управления" имеется две большие кнопки. Первая из них, с изображением Ваших советников ARIA и JASPER, вызывает специальное окно помощи (подробнее о нем будет рассказано ниже). Вто-

рая — с изображением увеличительного стекла — переключает курсор в режим просмотра.

В нижнем ряду "Меню дистанционного управления" расположены четыре последние кнопки. Первые две из них (красного цвета с изображением вил, далее будем называть ее "кнопкой Ада" и синяя с изображением арфы, далее будем называть ее "кнопкой Рая") позволяют менять режим отображения строений в Аду и в Раю. Если одна из данных кнопок нажата, то строения во всех зонах судеб будут показаны в виде объемных изображений, в противоположном случае вместо строений будут видны лишь цветные области. Кнопки Рая и Ада влияют на отображение сооружений только в зонах судеб — все остальные строения будут показаны в любом случае (за исключением Станций Кармы и дорог к ним — включать или отключать их изображение можно с помощью третьей кнопки, изображающей паровоз). Последняя кнопка в ряду предназначена для нанесения на поверхность Рая и Ада координатной сетки. Это бывает удобным при проектировании и возведении различных объектов. Имейте в виду, что сетка видна только в режиме большого увеличения.

Специальные окна

В AFTERLIFE предусмотрен ряд специальных окон, существенно облегчающих процесс игры. Вызвать их на экран можно тремя способами: из "Меню опций", "Меню дистанционного управления" и, наконец, при помощи "горячих" клавиш. Убрать окно с экрана можно теми же тремя способами, а кроме того, воспользовавшись кнопками "Закрыть" и "Свернуть".

Первое специальное окно, о котором пойдет речь, — окно "Меню графиков и диаграмм". Для перехода в него необходимо выбрать кнопку с изображением графика "Меню дистанционного управления" или выбрать строку *GRAPHVIEW* пункта *WINDOW* Меню опций. И, наконец, можно воспользоваться "горячей" клавишей \D\.

В правой части окна GRAPHVIEW расположены кнопки, служащие для вызова на экран различных графиков и диаграмм:

TENET GRAPH — включить график принципов. Самая верхняя кнопка ряда. Выводит на экран диаграммы распределения религиозных убеждений, позволяющие узнать о верованиях всех душ. В нижней части окна находятся две кнопки — Рая и Ада. Включая и выключая их, Вы можете посмотреть статистику отдельно по Аду (если нажата только кнопка Ада) или по Раю (если нажата только кнопка Рая), а также суммарную статистику (нажаты обе кнопки). Это позволяет точнее определить религиозные убеждения душ, населяющих Ваши Потусторонние Миры. Все существующие в игре религии будут рассмотрены в отдельной главе. В основной части окна отображены три диаграммы. Они отличаются друг от друга характером сравнения, то есть на каждой диаграмме сравниваются души по различным признакам, по каким именно, Вы сможете узнать из надписей, расположенных под диаграммами (подробно каждый тип веры будет рассмотрен чуть позже). Кроме того, с помощью этих надписей Вы узнаете процент душ с теми или иными религиозным убеждениями

POPULATION GRAPH — включить график численности населения. Нажав вторую сверху кнопку, Вы выведете на экран график, отображающий численность населения в Загробных Царствах. В нижней части нового окна находится ряд кнопок, с двумя из них Вы уже знакомы — это кнопки Рая и Ада — их действие такое же, как и в предыдущем пункте.

Следующие семь кнопок позволяют просмотреть статистику отдельно по каждому цвету зоны судеб — то есть по каждому виду греха или достоинства: в зависимости от того, какая из кнопок — Ада или Рая — нажата. Кроме указанных кнопок, есть еще одна — с разноцветными полосками. С ее помощью можно включать или выключать статистику по всем цветам сразу. При этом в основной

части экрана отображается диаграмма, состоящая из столбиков различного цвета (каждый цвет соответствует определенному греху или достоинству). Весь столбик соответствует максимальному числу душ, на которое рассчитаны существующие постройки. Внутри столбика информация отображается тремя цветами. Более темным цветом изображается число душ, постоянно живущих в Аду или Раю, а более светлым — количество временных душ, то есть тех, кто еще вернется на Землю, но в другом теле. Черный цвет соответствует свободному месту.

В правой части диаграммы находится шкала, отображающая максимальный размер столбиков. С течением времени число душ, живущих в Загробном Царстве, будет расти, а масштаб шкалы уменьшаться.

STRUCTURES GRAPH — график сооружений. Нажав третью сверху кнопку, Вы можете посмотреть, насколько загружены Ваши главные постройки. При этом в основной части окна будет отображена диаграмма, состоящая из столбиков. Синий (для Рая) и красный (для Ада) участок отображает долю загруженности постройки, а черный — оставшиеся ресурсы. Когда весь столбик становится цветным, это значит, что Вам необходимо построить новое здание данного типа или же усовершенствовать старое. Цифры, расположенные над столбиками, показывают максимально возможную загруженность строений данного типа (синяя цифра — райские строения, красная — адские), а самая верхняя надпись — название соответствующего сооружения.

HISTORY GRAPH — график истории. Это один из самых полезных графиков: с его помощью Вы можете узнать, насколько эффективны Ваши Рай и Ад, а также найти причину потери денег. В правой нижней части нового экрана расположены три кнопки. Первая из них (с цифрой *25*) позволяет узнать о недавних событиях, то есть о том, что происходило на Том Свете за последние 25 лет. Следующая кнопка (с цифрой *500*) дает возможность оценить события последних 500 лет. И, наконец, последняя кнопка (с надписью *10к*) выводит глобальный график событий, то есть за последние 10000 лет. Отметим, что буква <K> после цифры означает тысячи, а <M> — миллионы. Кроме трех указанных кнопок, в нижней части экрана расположен ряд надписей — названий диаграмм. Напротив каждой из них имеется небольшая квадратная кнопка, позволяющая включать и выключать изображение данного графика в основной части окна:

HELL POP — данный график отображает изменения численности населения Ада.

HEAVEN POP — график, с помощью которого Вы можете проследить изменение численности населения Рая.

TOTAL PENNIES — данный график отображает изменение общего числа денежных средств, имеющихся в Вашем распоряжении.

SOUL RATE — самый стабильный график, показывающий сумму, получаемую с каждой души за год.

PENNY INFLOW — график, отображающий изменение количества денег, которые поступают ежегодно в бюджет.

PENNY OUTFLOW — данный график отражает динамику изменения годовых расходов.

SOUL LOSES — с помощью этого графика можно проследить изменение численности потерянных душ.

AVERAGE EFFICIENCY — данный график показывает изменение эффективности функционирования Вашего Загробного Царства по сравнению с предыдущим периодом.

FATE STRUCTURES — график отображает общее число зон судеб.

OVERALL SPIFFINESS — суммарный график: с помощью него Вы можете узнать о привлекательности Вашего потустороннего мира для душ.

Каждая из линий графиков имеет собственное условное обозначение (например, "P" — обозначение HELL POP). Кроме того, все графики имеют свой цвет. В результате Вы легко можете просматривать несколько графиков одновременно, что существенно облегчает анализ. Цифры в основной части окна, отображенные рядом с графиками, обозначают текущее значение данной величины.

LABOR GRAPH — сведения о занятости. Выбрав пятую сверху кнопку, Вы сможете получить информацию о работающих ангелах и демонах, оформленную в виде небольшой таблицы. Таблица разделена на две части: левая часть (синяя) содержит информацию о Рае, а правая (красная) об Аде. "Райская" и "адская" части таблицы ничем принципиально не отличаются. Цифра в верхней графе таблицы означает общее число ангелов (или демонов в случае Ада), готовых работать в Загробном Царстве. Далее следуют девять цифр, которые показывают, сколько ангелов и демонов занято в основных сооружениях Рая и Ада.

EMPLOYED ANGELS (EMPLOYED DEMONS для Ада) — цифра, расположенная под чертой, показывает число ангелов (или демонов в случае Ада), занятых на различных работах Загробного мира.

IDLE ANGELS (IDLE DEMONS для Ада) — в данной графе показано количество безработных ангелов, имеющихся в Раю (или же демонов в Аду).

IMPORTED — цифра показывает, какой процент работников (то есть ангелов и демонов) поступает в Ваше Загробное Царство со стороны (ежегодно).

COMMUTING — данная цифра показывает число замененных работников.

PENNIES PER YEAR — указаны ежегодные затраты на работников.

AVERAGE AQ — средний коэффициент эффективности ангела. Показывает эффективность ангелов, которые производятся в Вашем Царстве. Она может изменяться от 50 до 150.

AVERAGE DQ — средний коэффициент эффективности демона. По значению аналогичен AVERAGE AQ. Имейте в виду, что все нанимаемые на стороне служащие имеют AQ/DQ = 100.

BELIEF GRAPH — диаграмма веры. Нажав данную кнопку, Вы можете узнать, какая вера преобладает среди душ, населяющих Рай и Ад. В нижней части соответствующего экрана находятся кнопки Ада и Рая, позволяющие получить отдельную статистику по каждому из Загробных Царств.

BUDGET GRAPH — график бюджета. Выбрав данную кнопку, Вы можете узнать о том, на что расходуются деньги. Финансовая информация представлена в виде двусторонней таблицы. Слева синим цветом отображен баланс Рая (HEAVEN'S LADGER), а справа — красным — Ада (HELL'S LADGER).

PENNIES IN — в данной графе показано, сколько денежных средств приносят Вам ежегодно души, обитающие в Загробном Царстве.

PENNIES OUT — расходы. Они поделены по нескольким графам:

ANGELS (или DEAMONS в случае Ада) — сумма, расходуемая на содержание ангелов (или же демонов в случае Ада) ежегодно.

ROADS — сумма, расходуемая ежегодно на поддержание дорог в рабочем состоянии.

FATE LOCKS — в этой строке указаны потери, происходящие по различным причинам (например, в случае бедствий).

LOST SOULS — сумма, которая теряется из-за того, что души покидают Загробные Царства.

LOAN — в данной графе указываются расходы, связанные с выплатой процентов по займам в банках.

PAYMENTS — выплата процентов.

AT RISK — выплата процентов. Соответствующая цифра присутствует только в графе Ада, поскольку условия займа в Раю и Аду несколько различаются (подробнее об этом будет рассказано ниже).

NET INCOME — ежегодная прибыль. Данная цифра может быть и отрицательной, в этом случае она обозначает убытки.

Следующее специальное окно — окно просмотра душ. Его можно вызвать из "Меню дистанционного управления", выбрав кнопку с изображением человека. Кроме того, можно воспользоваться "горячей" клавишей \I\. При этом перед Вами откроется небольшое окно, а курсор примет форму прицела. Чтобы посмотреть, какие души живут в Вашем Загробном Царстве, подведите курсор к любой зоне судеб и нажмите левую кнопку мыши. В правой части окна расположен ряд кнопок. Самая верхняя позволяет Вам просмотреть в основной части окна изображение души (к несчастью, это возможно не во всех зонах — особенно на ранних стадиях развития игры). Изображения душ довольно интересны и, как и вся игра, полны юмора. Следующая кнопка позволяет вывести на основную часть окна небольшой рассказ о жизни и, естественно, смерти выбранной души. Третья кнопка позволяет включить или, наоборот, отключить слежение. Если она нажата, то на игровом экране появится небольшое изображение души, которое с течением времени будет перемещаться по Загробному Царству. И, наконец, последние три кнопки управляют общим просмотром душ. С помощью стрелок Вы можете "пролистывать" изображения душ в данной зоне судьбы, а кнопка с изображением глаза перемещает просматриваемую зону судьбы в центр игрового экрана. Когда Вы обнаружите какую-либо интересную душу, то в нижней части окна будет указано данное ей наказание или же награда, ниже число лет, оставшееся до переселения в новое тело и, наконец, — религиозные убеждения.

Следующее окно, о котором пойдет речь — макроменеджер. Его можно вызвать, воспользовавшись соответствующей кнопкой в "Меню дистанционного управления" (с двумя буквами M), или же выбрав строку *MACROMANAGER* в пункте *WINDOW* Меню опций. И, наконец, можно воспользоваться "горячей" клавишей \U\. В результате Вы перейдете в новое окно, с помощью которого сможете регулировать баланс зон судеб. Эту задачу можно решить двумя способами: во-первых — вручную. При использовании данного способа Вы тратите меньше денег, но он менее эффективный, чем второй — автоматический баланс.

В центре окна MACROMANAGER расположено два вертикальных ряда цветных кнопок с соответствующими надписями — каждая из них управляет зоной судьбы, отвечающей за определенный вид достоинства или греха. С их помощью Вы можете выбрать те зоны, которые, на Ваш взгляд, следует сбалансировать. Левый ряд кнопок управляет областями Ада, а правый — Рая. Вы можете выбрать сразу все зоны с помощью кнопок Рая и Ада, расположенных в самом низу рядов. После того как Вы выберите хотя бы одну зону судьбы для баланса, в самой нижней части экрана будет отображена сумма, которую придется заплатить за услуги, и количество структур, которые будут сбалансированы.

Теперь обратимся к паре кнопок, расположенных в левой части окна — они определяют статус зоны судеб.

UNLOCK TILES — кнопка с изображением открытого замка. Кликнув на ней, Вы "откроете" все зоны судеб. При этом в информационном окне, расположенном рядом с кнопками, появится надпись <UNLOCK TILES>.

LOCK TILES — это кнопка с изображением закрытого замка. Кликнув на ней, Вы "закроете" все зоны судеб. При этом в информационном окне также появится надпись <UNLOCK TILES>. "Закрытую" зону может покидать только временное население. Вход же в нее закрыт для всех.

Если обе кнопки выключены, то статус зон судеб останется таким же, как и до подведения баланса. В этом случае в информационном окне появится надпись <IGNORE LOCK STATUS>.

Справа от кнопок статуса находится еще одна пара кнопок, позволяющая выбрать способ баланса. Правая кнопка включает автоматический баланс, а левая — баланс вручную: в верней части окна расположен регулятор, управляющий распределением бюджета. Сдвиг указателя влево увеличивает расходы на исследования, которые требуются в отношении душ, постоянно живущих в Потустороннем Царстве, а сдвиг вправо — увеличивает расходы на те виды производства, которые необходимы временно обитающим в нем душам. Справа и слева от полосы отображено процентное распределение расходов. Если же Вы используете автоматический баланс, распределение бюджета будет произведено автоматически. Для завершения подведения баланса необходимо воспользоваться расположенной в нижней части окна кнопкой с изображением монеты.

Следующее специальное окно, о котором пойдет речь, — окно карт. Его можно вызвать из "Меню дистанционного управления" или же — выбрав строку *MAPVIEW* в пункте *WINDOW* "Меню опций". И, наконец, можно воспользоваться "горячей" клавишей \F\. В результате Вы перейдете в новое окно, в его основной части будут отображаться различные карты. Справа расположен ряд кнопок. Первые две кнопки выводят на экран, соответственно, карты Ада и Рая, а следующие семь кнопок предназначены для вывода других различных карт:

TEMP\PERM RATIO — постоянное и временное население. Нажав кнопку с изображением весов, Вы сможете просмотреть, как заселены зоны судеб в Аду и Раю. Цвета на карте будут изменяться от светло-зеленого (в случае, если все души временные) до светло-красного (если все души постоянные). Все прочие сооружения отображены светло-серым цветом, а не занятое постройками, то есть не заселенное пространство — черным. Кроме того, синим или красным (в случае Рая и Ада) цветом на карте обозначается река. Все условные цветовые обозначения разъясняются при помощи шкалы, имеющейся в правой нижней части экрана.

EFFICIENCY — эффективность. Нажав кнопку с изображением буквы \A\, Вы можете увидеть, насколько эффективны зоны судеб в Раю и Аду. Уровень эффективности изменяется от A (светло-синий цвета) до F+ (темно-синий цвет).

VIBES — влияния. Выбрав кнопку с изображением красных и зеленых кругов, Вы сможете посмотреть, под влиянием каких сил находятся Ваши Загробные Царства. Зеленые цвета означают действие хороших сил, а красные — плохих. Чем светлее цвет, тем сильнее действие. Стоит отметить, что в Раю полезно влияние хороших сил, а в Аду — напротив, плохих.

CAPACITY — заселенность. Данная карта показывает, насколько заселены Ваши Царства. Чем светлее цвет, тем больше свободных мест в данной зоне.

ZONING — зоны. Нажав кнопку с разноцветными полосками, Вы сможете посмотреть карту, на которой отображено расположение зон судеб Загробного Царства. Все цветные обозначения зон соответствуют принятым в игре, светло-серым цветом обозначены общие зоны, в которых могут жить любые души, а бежевым — Купола Любви в Раю и Омниболги в Аду.

TRAFFIC — движение. На этой карте цветом отображена загруженность дорог. Чем больше движение, тем темнее цвет.

TRACK — на данной карте показаны Карма-Станции и все, с ними связанное. Желтым цветом отображены ворота, через которые души возвращаются на Землю. Светло-серым цветом показаны дороги к Карма-Станциям. Синим и красным цветом отображены станции Кармы в Раю и Аду (соответственно). И,

наконец, зеленый (в Раю) и красный (в Аду) цвет на карте показывает расположение якорей. Так как сами ворота не принадлежат ни Аду, ни Раю, а находятся где-то между ними, переключения карты между двумя Загробными Царствами здесь нет.

AD INFINITUM CHARGE — энергия бесконечности. Данный график отражает использование энергии бесконечности. Зеленым цветом отображены зоны, использующие энергию, а синим — не использующие. Желтый и серый цвет на карте обозначает, соответственно, используемые и свободные скалы бесконечности. Оранжевым цветом показаны сифоны (о них будет рассказано ниже). Менять масштаб изображения в основной части окна можно, нажимая правую и левую кнопки мыши.

Следующее специальное окно позволяет обратиться за советом к помощникам. Нажав кнопку с изображением ARIA и JASPER, Вы сможете получить информацию от советников о состоянии дел в Загробных Царствах. Кроме того, данное окно можно вызвать на экран при помощи "Меню опций". В верхней части окна находится изображение советников, а ниже — несколько серых кнопок с надписями, соответствующими теме очередного совета. Рядом с надписями могут находиться значки Рая (нимб) и Ада (вилы), показывающие, какой из миров требует Вашего вмешательства и изменений. Если же кнопки пусты, то это означает, что Ваши дела в полном порядке и никаких изменений пока не требуется! Чтобы получить совет по преодолению возникшей проблемы, нажмите соответствующую кнопку.

Религиозные убеждения

Согласно AFTERLIFE, все люди делятся на AAAAIST-ов и NAAAIST-ов.

AAAAISM — (ABSOLUTELY ALWAYS AN AFTERLIFE — загробная жизнь есть всегда), приверженцы данной религии верят в Загробную жизнь. (AAAAIST — человек верящий в загробную жизнь). Далее, в скобках, будут приведены названия религиозных течений, имеющих соответствующие религиозные воззрения.

NAAAISM — (NO AFTERLIFE AT ALL — жизни после смерти нет), приверженцы данной веры отрицают существование жизни после смерти. Это потерянные души, они не подчиняются Вам и не могут вызвать головной боли, пока их не станет слишком много. (NAAAIST).

Те, кто верят в существование Загробной жизни, могут быть классифицированы следующим образом:

HAHAISM — (HEAVEN AND HELL AWAIT — Ад и Рай ждут Вас), приверженцы данной религии верят, что после смерти душа попадает и в Рай и в Ад. Их души вначале попадают в Ад, а затем — в Рай. Вероятность того, что они станут потерянными, довольно высока. (HAHAIST).

HOHOISM — (ONLY HEAVEN OR HELL — либо Рай, либо Ад), те, кто верят таким образом, утверждают, что душа попадает или в Рай, или в Ад. Эти души отправятся только в одно из Загробных Царств (в зависимости от их грехов и достоинств). По сравнению с HAHAIST-ами, они гораздо реже становятся потерянными.

OPRAISM — (ONLY PIT REALMS AWAIT — существует только Ад), приверженцы данной религии верят только в существование Ада, и их души неизбежно туда попадут. (OPRAIST).

OCRAISM — (ONLY CLOUD REALMS AWAIT — существует только Рай), данная религия утверждает, что существует только Рай, души людей этого вероисповедания неизбежно туда попадают. (OCRAIST).

ALFISM — (AFTERLIFE LASTS FOREVER — загробная жизнь вечна), приверженцы данной религии убеждены, что не существует никакого перевоплощения. Души этих людей, попав в Рай или Ад, становятся постоянными жителями зон судеб. (ALFIST).

RALFISM — (REINCARNATION ALWAYS LOOPS FATE — вечная реинкарнация), приверженцы данной религии верят в переселение душ. Они очень редко задерживаются в Загробном Царстве надолго и после определенного срока возвращаются на Землю в новом теле. (RALFIST).

Существует еще одна классификация душ, она относится ко всем жителям Загробного Царства.

SUMAIST — (SOULS UNDERGO MULTIPLE AFTERLIVES — души, претерпевающие множество посмертных жизней), такие души долго путешествуют по зонам судеб и являются временными жителями до тех пор, пока не достигнут своей последней зоны.

SUSAIST — (SOULS UNDERGO SINGULAR AFTERLIVES — души, претерпевающие лишь одну посмертную жизнь), такие души заканчивают свой путь по Загробному Царству в первой же подходящей зоне. Обычно они становятся постоянными жителями, за исключением тех, кто верит в перевоплощение.

Меню планеты

Вызвать Меню планеты можно из "Меню дистанционного управления", нажав кнопку, расположенную между четырьмя стрелочками, или выбрав строку *PLANETVIEW* в пункте *WINDOW* "Меню опций". И, наконец, можно воспользоваться "горячей" клавишей \P\. В результате Вы перейдете в окно, основную часть которого занимают изображения двух полушарий. Вы можете поворачивать их при помощи стрелок, расположенных в правом нижнем углу окна, а с помощью кнопки, находящейся между стрелок, — остановить вращение. В правой части экрана расположены кнопки, включающие различные карты планеты.

POPULATION — численность населения. Выбрав данную кнопку, Вы можете посмотреть, насколько заселена вверенная Вам планета. В правой верхней части экрана находится цветная шкала. Светлые тона означают низкую численность населения, а темные — высокую. Точно такие же цвета Вы можете найти и на карте полушарий. Красным цветом на карте отмечена текущая зона просмотра. Более подробную информацию о любом участке Земли Вы можете получить, просто указав на него курсором. При этом все данные о соответствующей территории будут отображены в нижней части экрана.

Первая строка характеризует земной ландшафт данной зоны (например, MOUNTAINOUS TERRAIN — гористая местность).

INHABITENTS — цифра во второй строке показывает численность населения.

TECH LEVEL — в третьей строке указан технический уровень данной зоны.

Если Вы просматриваете незаселенный участок планеты, то на этом вся информация заканчивается, в противном случае ниже будет показана цветная шкала:

SIN LEVELS — уровень грехов и достоинств. Если столбики поднимаются в сторону надписи VIRTUE, то в данном районе живут праведные люди, обладающие теми достоинствами, которым соответствует цвет столбика. Если же столбики диаграммы направлены к надписи SIN, в данной зоне живут грешники. Чуть правее расположены диаграммы, отображающие религиозные убеждения населения планеты.

TECHNOLOGY — технологии. Выбрав данный пункт, Вы можете узнать, насколько развиты технологии на Вашей планете. Цветная шкала данного пункта аналогична описанной ранее.

SECTOR — цифры в этой графе показывают номер рассматриваемого сектора. Ниже находится цифра, отображающая численность населения в данном районе.

TECH LEVEL — технический уровень выбранной территории.

Вы можете повлиять на развитие технологий планеты. В правой части экрана имеется регулятор, позволяющий установить затраты на повышение технического уровня в данном районе (чем выше затраты, тем быстрее технология распространиться по всей планете): соответствующая сумма будет отображена в правой нижней части окна, напротив надписи COST. Для повышения уровня, необходимо нажать кнопку с изображением монеты, расположенную рядом с регулятором.

SIN\VIRTUE — выбрав данный пункт, Вы можете посмотреть, насколько праведны или грешны жители Земли, а также повлиять на них в ту или иную сторону. Темными цветами обозначены грешники, а светлыми — праведники. В левой верхней части окна отображена более детальная цветная шкала:

ANGELIC — ангел.

VIRTUOUS — добродетельный.

NEUTRAL — нейтральный.

IMMORAL — аморальный.

DEMONIC — демон.

Внизу, также как и в предыдущем пункте, имеется регулятор затрат и кнопка запуска влияния. Кроме того, в нижней части экрана расположены цветные указатели. Каждый из них соответствует определенному греху или достоинству и может находиться в трех положениях: среднее означает, что никакого влияния на данный грех/достоинство оказано не будет, верхнее указывает на то, что Вы решили вселить в людей данное достоинство, наконец, нижнее показывает, что Ваше влияние повлечет за собой развитие в людях греха данного вида.

TENETS — с помощью данного пункта Вы можете узнать о вероисповедании людей на Земле, а также повлиять на степень распространения различных религий. Цветная шкала ничем не отличается от описанной в первом пункте, надпись над ней указывает на отображаемую на карте религию. В нижней части окна Вы увидите кнопку влияния и регулятор затрат. Рядом с ними расположен ряд кнопок, служащих для просмотра и внушения различных религий.

AAAAISM — кнопка, расположенная в правом верхнем углу и изображающая две плоскости.

NAAAISM — кнопка с перечеркнутым изображением двух плоскостей.

OCRAISM — синяя кнопка с изображением арфы.

OPRAISM — синяя кнопка с изображением двух арф.

HAHAISM — красная кнопка с изображением вил.

HOHOISM — красная кнопка с изображением двух вил.

SUSAISM — кнопка с изображением одной плоскости.

SUMAISM — кнопка с изображением нескольких плоскостей.

RALFISM — кнопка с изображением ворот, предназначенных для переселения душ.

ALFISM — кнопка с изображением перечеркнутых ворот, предназначенных для переселения душ.

Чтобы оказать влияние или просто посмотреть на степень распространения той или иной религии на планете, достаточно нажать соответствующую кнопку.

Стихийные бедствия

Время от времени в Загробных Царствах случаются стихийные бедствия. В игре их можно отключить, воспользовавшись "Меню опций", однако, в таком случае стоимость каждой души уменьшается в два раза, и сильно повышается

вероятность того, что Вам просто не хватит денег для поддержания Ада и Рая в нормальном состоянии. Впрочем, в игре предусмотрены особые сооружения, специально предназначенные для борьбы со стихийными бедствиями, — их названия будут приведены в скобках.

BIRDS OF PARADISE — птицы Рая. Бедствие случается в Раю. Птицы "удобряют" Райские постройки, в результате чего последние теряют половину своей эффективности (для борьбы используется THE VISTA ENHANCEMENT DOOHCIKEY).

BATS OUT OF HELL — летучие мыши Ада. Явление, аналогичное птицам Рая, но происходит в Аду (для борьбы с летучими мышами служит THE UGLINESS ENGINE).

MY BLUE HEAVEN — Голубые небеса. Бедствие происходит в Раю. При этом часть строений замораживается на неопределенный срок (от 1 до 75 лет), после чего вновь размораживается и функционирует как и прежде (для борьбы используется THE AUDIO IMPROVING EMBOPHONE).

HELL FREEZES OVER — Замораживание Ада. Явление аналогично MY BLUE HEAVEN, но происходит в Аду (для борьбы используется THE TACTILE DEGRADATION GIZMO).

HEAVEN NOSE — Нос Рая. Во время действия этого бедствия над Адом появляется огромный нос, который всасывает различные строения. После этого нос переносится в Рай и выдувает строения, взятые из Ада, в виде райских строений с аналогичными функциями. Все, что Вам необходимо сделать для подключения вновь появившихся построек, — провести дорогу (для борьбы используется THE HEAVEN SCENT ATOMIZER).

HELL IN A HANDBASKET — Ад в корзине. Это явление аналогично HEAVEN NOSE. Над Раем появляется корзина для пикника в которую собираются различные строения, эквиваленты которых впоследствии появятся в Аду (для борьбы используется THE FLATULENT FUMES OL-FACTORY).

PARADISE PAIR OF DICE — игра в кости в Раю. Во время этого бедствия на Рай обрушиваются две игральные кости, уничтожающие Ваши постройки. Бедствие продолжается до тех пор, пока выброшенная сумма не будет равна 2, 3, 7, 11 или 12 (для борьбы используется THE FLUFFY COMFORT DISPENSER).

DISCO INFERNO — дискотека в Аду. Во время данного бедствия в Аду появляется огромный танцор, сметающий все на своем пути (для борьбы используется THE CRINKLY CACOPHONY CONTRIVANCE).

Сооружения

Ниже перечислены основные строения Ада и Рая, которые Вам придется возводить по ходу игры.

GATES — ворота. Для строительства ворот нажмите кнопку с изображением ворот в "Меню дистанционного управления" или же воспользуйтесь "горячей" клавишей \G\. После этого Вы перейдете в небольшое меню, в котором сможете выбрать определенный тип ворот. Все ворота выполняют одинаковые функции и различаются лишь своей эффективностью — количеством душ, которое они могут обслужить. Само меню разделено на две части: сверху располагаются райские строения, а снизу — адские. Серый цвет изображения означает, что строительство здания недоступно, или что у Вас не хватит денег на данную постройку. Для того, чтобы получить информацию о сооружении, подведите курсор к нужной клетке — при этом на верхнем экране "Меню дистанционного управления" Вы увидите стоимость данного сооружения (COST), та же самая цифра приведена и под самим изображением здания, кроме того,

там же Вы найдете его название и пропускную способность (CAPACITY). Чтобы выбрать ту или иную постройку, воспользуйтесь мышью. После выбора ворот нужного типа подведите курсор к поверхности Рая или Ада. При этом под курсором появится светлая площадка, соответствующая размеру постройки. Выберите подходящее место и нажмите левую кнопку мыши. Ваши первые ворота могут быть довольно дешевыми, поскольку в начале игры душ будет довольно мало, а в будущем Вы сможете их усовершенствовать. Ворота — основные сооружения игры! Обойтись без них не удастся, поскольку именно через ворота души попадают в Рай или Ад.

FATES — зоны судеб. Именно в них души получают наказание за грехи (в Аду) и воздаяния за благие дела (в Раю). На карте зоны обозначены различными цветами — каждому греху или достоинству соответствует свой цвет:

ENVY — зависть (для Ада). За этот грех наказываются души, которые при жизни испытывали недовольство и злобу, вызванную желанием иметь чужие вещи. Соответствующая зона обозначена зеленым цветом. (ENVIOUS — завистливый)

CONTENTMENT — удовлетворенность (для Рая). Это достоинство означает, что душа была полностью удовлетворена жизнью. Соответствующая зона обозначена зеленым цветом.

AVARICE — жадность (для Ада). Души, отмеченные данным грехом, при жизни были глухи к страданиям других людей. Соответствующая зона обозначена желтым цветом.

CHARITY — милосердие (для Рая). Достоинство душ, отличавшихся при жизни благосклонностью к другим. Соответствующая зона обозначена желтым цветом.

GLUTTONY — обжорство (для Ада). Души, отмеченные данным грехом, отличались при жизни незнанием меры в еде. Соответствующая зона обозначена оранжевым цветом.

TEMPERANCE — умеренность (для Рая). Данным достоинством обладают души, отличавшиеся при жизни самоограничением. Соответствующая зона обозначена оранжевым цветом.

SLOTH — лень (для Ада). Души с данным грехом отличаются огромной, всепоглощающей ленью. Соответствующая зона обозначена коричневым цветом.

DILIGENCE — усердие (для Рая). Данным достоинством обладают души, которые отличались постоянством, заботой и трудолюбием. Соответствующая зона обозначена коричневым цветом.

LUST — похоть (для Ада). Данным грехом отличаются души, которые при жизни отличались неограниченными сексуальными импульсами. Соответствующая зона обозначена фиолетовым цветом.

CHASTITY — целомудрие (для Рая). Данным достоинством обладают души, характеризующиеся чистотой поведения. Соответствующая зона обозначена фиолетовым цветом.

WRATH — гнев (для Ада). Данным грехом отмечены души, отличавшиеся особой нетерпимостью, вспыльчивостью. Соответствующая зона обозначена красным цветом.

PEACE — миролюбие (для Рая). Души, награжденные данным достоинством, отличались при жизни всепрощением и заботой о ближних. Соответствующая зона обозначена красным цветом.

PRIDE — гордыня (для Ада). Души, наказанные за данный грех, отличаются высокомерием и тщеславием. Соответствующая зона обозначена синим цветом.

HUMILITY — смирение (для Рая). Данным достоинством обладают души, характеризующиеся скромностью и уважением к другим людям. Соответствующая зона обозначена синим цветом.

Кроме того, Вы можете возвести совместную Зону Судеб, в которой могут обитать любые души, — на карте она обозначена полосатым участком.

Для выбора одного из восьми типов зон Вы можете воспользоваться цветными кнопками из "Меню дистанционного управления" или "горячими" клавишами \1\ — \7\ и \0\ (нумерация зон идет справа налево, согласно их расположению в "Меню дистанционного управления"). Нажмите выбранную кнопку или клавишу и подведите курсор к поверхности Ада или Рая. В результате под курсором будет высвечено поле размером 1x1 — место будущей зоны. Чтобы построить зону большего размера, нажмите левую кнопку мыши и, удерживая ее, перемещайте курсор до тех пор, пока не получите территорию желаемого размера и формы, после чего отпустите кнопку мыши. Отметим, что не следует строить слишком больших зон судеб: их размер не должен превышать 3x3 клетки. Исключение составляет совместная зона (полосатая кнопка), ее размер может достигать 4x4 клетки.

ROADS — дороги. Для того чтобы Загробное Царство функционировало, недостаточно просто построить несколько зданий и зон. Дело в том, что души могут передвигаться только по дорогам. Вы можете построить их, нажав кнопку с изображением идущего человека в "Меню дистанционного управления" или воспользовавшись "горячей" клавишей \R\. Процедура строительства ничем не отличается от описанных выше: для возведения дорог следует перемещать курсор, удерживая левую кнопку мыши. Здания, к которым Вы подвели дороги, изменят свой вид, и Вы увидите, что они действительно функционируют. Имейте в виду, что любые структуры, отнесенные от дороги дальше, чем на три клетки, работать не будут.

STATIONS — станции Кармы. Некоторые души перерождаются — возвращаются на Землю в новом теле. Для этого предназначены станции Кармы. Вы можете построить их с помощью соответствующей кнопки, имеющейся в "Меню дистанционного управления" (кнопка с изображением станции Кармы) или же воспользовавшись "горячей" клавишей \K\. В Загробных Царствах Вы строите не станции Кармы, а всего лишь их якоря. Сами же станции находятся в пространстве между Раем и Адом.

TRACK — пути к станциям Кармы. Для того, чтобы души могли попасть со станций к Воротам Кармы, их необходимо соединить транспортными путями. Транспортные пути можно возвести, нажав кнопку из "Меню дистанционного управления" с изображением железнодорожного полотна или же воспользовавшись "горячей" клавишей \T\ и соединив якорь станции с воротами Кармы (KARMA PORTAL).

TOPIAS — топии. Чтобы построить данный вид сооружений, нажмите кнопку с изображением темного силуэта здания (в "Меню дистанционного управления") или же воспользуйтесь "горячей клавишей" \C\. Топии — утопии и дистопии представляют собой жилища, соответственно, ангелов и демонов. Поскольку ангелы и демоны передвигаются по воздуху, дорог топии не требуют.

T-CENTER (TRAINING CENTER) — учебный центр. Данное сооружение можно построить, нажав кнопку с изображением светлого силуэта здания (в "Меню дистанционного управления") или же "горячую" клавишу \N\. Учебные центры необходимы для снижения расходов на рабочую силу и для повышения эффективности развития Загробных Царств. В них обучаются ангелы и демоны для работы в Раю и Аду. Каждый обученный ангел или демон стоит меньше, чем

приглашенный в Загробный Мир со стороны, а при высоком уровне развития центра местная рабочая сила будет намного эффективнее.

PORTS — порты. Для того чтобы построить порт, необходимо воспользоваться кнопкой с изображением пристани (в "Меню дистанционного управления") или же "горячей клавишей" \B\. Порты необходимы для сообщения между разными берегами Адских и Райских рек, которые невозможно форсировать иным способом.

SIPHONS — сифоны. Сифоны необходимы для получения энергии бесконечности из скал (черных образований на поверхности Рая и Ада), которая необходима для развития Загробного Царства. Сифоны могут располагаться только в непосредственной близости скал. Для их строительства выберите кнопку с надписью *ETC* (в "Меню дистанционного управления") или же воспользуйтесь "горячей" клавишей \E\. Далее, в появившемся новом меню, выберите первый пункт *HEAVEN'S AD INFINITUM SIPHON* (для Рая) или же *HELL'S AD INFINITUM SIPHON* (для Ада). Переведите курсор на игровое поле и, выбрав местоположение сифона, нажмите левую кнопку мыши.

BANKS — банки. Для строительства банков выберите кнопку с надписью *ETC* (в "Меню дистанционного управления") или же воспользуйтесь "горячей" клавишей \E\. Далее, в появившемся новом меню, выберите пункт с изображением банка. В банках Вы можете получить денежный кредит на 100 лет. После этого каждый год из доходов будет вычитаться несколько процентов. Особенностью адского банка является то, что если Вы не выплатите долг вовремя, то потеряете некоторое число душ (сколько именно душ Вы потеряете, можно узнать, обратившись к окну графиков).

SPECIALS (SPECIAL STRUCTURE) — специальные сооружения. Для их возведения следует выбрать кнопку с изображением подарка, которая находится в "Меню дистанционного управления" (в игре специальные здания названы словом GIFT — подарок), или же воспользоваться "горячей" клавишей \S\. Каждое такое здание распространяет вокруг себя подобающее (в Раю — хорошее, в Аду — плохое) влияние, что способствует развитию Загробного мира. Специальные сооружения можно переносить с места на место для ускорения развития отдельных областей Царства. Кроме того, специальные сооружения способны предотвратить стихийные бедствия. Главное отличие подобных зданий состоит в том, что за них не надо платить, но в то же время, для того чтобы получить возможность их построить, Вам придется изрядно попотеть, поскольку каждое здание становится доступным только при определенной численности душ, населяющих Ад или Рай. Специальные структуры дорог не требуют.

LOVE DOMES\OMNIBLGES — купола Любви и Омниболги. Чтобы построить эти здания, нажмите соответствующую кнопку в "Меню дистанционного управления" (с изображением зеленого купола и красного омниболга) или же воспользуйтесь "горячей" клавишей \O\. Данные структуры Вы сможете построить только в том случае, когда численность населения Рая и Ада достигнет одного миллиарда. Они представляют собой миниатюрный Рай (купол Любви) и Ад (омниболг) и предназначены для расширения Загробного Мира. С их введением потусторонние миры становятся способны обслуживать гораздо большее чйсло душ и, что самое главное, это происходит без Вашего непосредственного участия!

LIMBOS (LIMBO BARS) — бары. Они предназначены для временного удержания потерянных душ. Однако в барах имеется лишь ограниченный запас продуктов, после исчерпания которого здание взрывается. Для строительства бара нажмите кнопку с изображением буквы *"L"* в "Меню дистанционного управления" или же воспользуйтесь "горячей" клавишей \L\.

NUKE STRUCTURE — уничтожение строения. Нажав особую кнопку с изображением молнии (в "Меню дистанционного управления") или же "горячую" клавишу \X\, Вы включите режим уничтожения. Чтобы разрушить ту или иную постройку, подведите к ней курсор и нажмите левую кнопку мыши.

Режим просмотра

Для включения режима просмотра (MICROVIEW) необходимо воспользоваться кнопкой с изображением увеличительного стекла, находящейся в "Меню дистанционного управления" или же "горячей" клавишей \M\. При этом курсор примет форму увеличительного стекла. Если теперь подвести его к постройке или любому другому участку загробного мира и нажать левую кнопку мыши, перед Вами появится особое информационное окно. Его основную часть занимает экран, на котором отображается основная информация. В верхней строке экрана помещено название выбранного участка, а справа от экрана расположено несколько кнопок:

PICTURE — изображение. Нажав кнопку с изображением глаза, Вы можете увидеть внешний вид выбранного участка.

DESCRIPTION — описание. Кнопка с изображением исписанного листа выводит на экран описание выбранного строения.

THINGS YOU SHOULD KNOW — важная информация. Кнопка с изображением восклицательного знака позволяет просмотреть всю необходимую информацию о выбранном участке или здании: заселенность, количество работающих здесь ангелов или демонов, влияние, под которым находится данная территория или постройка, примерное число лет, оставшихся до перехода на другой уровень развития, расстояние от дороги и прочии важные сведения.

THINGS YOU CAN CHANGE — изменяемые параметры зон судеб и модернизация зданий. Данный пункт по праву можно назвать микроменеджером, поскольку с его помощью Вы можете сбалансировать данную структуру вручную. Для установки правильного баланса передвигайте указатель регулятора до тех пор, пока полоса шкалы не станет белой! В данном окне, также как и в макроменеджере, Вы можете заморозить или вновь открыть данную постройку. Кроме того, в этом окне содержится подробная информация о населении данной территории:

CAPACITY — общее число душ.

PERM POP — постоянное население.

TEMP POP — временное население.

Данный пункт меню позволяет также усовершенствовать (конечно, если это возможно) уже существующие постройки. Для этого необходимо нажать кнопку *UPGRADE* (для построек, не требующих усовершенствования или баланса, этот пункт не предусмотрен). Кроме того, выбрав для просмотра обучающий центр, Вы можете установить количество душ, которые будут обучаться в нем ежегодно, или же вовсе — приостановить обучение.

ARTIST'S RENDERING — кнопка с изображением круглого глаза предусмотрена не во всех случаях. Она позволяет увидеть внешний вид данного здания.

И, наконец, цифра в нижней строке окна отображает процент загруженности данного строения.

Потерянные души

В процессе игры Вы неизбежно будете терять души — уходящие по разным причинам из Вашего Загробного Мира. Ваша задача состоит в том, чтобы добить-

ся как можно меньшего числа потерь, потому что для Вас, как для демиурга, каждая потерянная душа — потерянные деньги!

При потере душ на игровом поле появляется цветной шпиль с шаром на конце. Его цвет говорит о том, каких зон судеб не хватает в Раю или Аду. Для того чтобы справиться с данной проблемой, необходимо построить (желательно рядом с этим шпилем) зону такого же цвета. Кроме того, души могут уходить из Потустороннего Мира из-за разрыва путей сообщения. Разумеется, в такой ситуации следует как можно скорее соединить разорванные дороги. Однако, если сообщение прервано лишь на время (например, в результате HELL FREEZES OVER), то в этом случае эффективнее всего будет построить рядом со шпилем бар (LIMBO). Еще одна причина появления потерянных душ — переполнение портов или ворот Рая или Ада. Единственный выход из такой ситуации — построить новое здание или усовершенствовать старое.

Станции Кармы также могут переполниться — в этом случае на конце шпиля будет не цветной шар, а изображение миниатюрной станции.

Не стоит сильно беспокоиться о потере душ. В некоторых случаях оказывается выгоднее потерять души, чем потратить деньги (особенно на ранних стадиях игры, примерно до 1000 года)! Однако следите за тем, чтобы число потерянных душ не было слишком большим.

Полезные советы

Во время игры Вы можете узнать подробную информацию практически о любой кнопке в любом меню, подведя к ней курсор и нажав правую кнопку мыши. Кроме того, нажатие правой кнопки, при наведении курсора на экран, служит для перемещения игрового поля.

Клавиши \PgUp\ и \PgDn\ удобны для быстрого переключения между Раем и Адом, а для перемещения по игровому полю можно использовать клавиши со стрелками.

Для того чтобы Загробные Миры нормально развивалось, не спешите со строительством сразу большого числа зданий: на ранних стадиях игры эти затраты все равно не окупятся! Кроме того — основная денежная масса уходит на содержание дорог и оплату труда. Для начала рекомендуем Вам построить по одной зоне каждого цвета размером 3x3 клетки (FATES), один учебный центр (TRAINING CENTER), одну станцию Кармы (KARMA STATION), сифон (SIPHON), ворота (GATE) и топию (UTOPIA — в Раю и DISTOPIA — в Аду). Не стоит строить дополнительные зоны судеб, пока Вы не начнете терять души, поскольку небольшие размеры зон приведут к быстрому развитию уже имеющихся зданий. Следите, чтобы постройки были сбалансированы, это также увеличит скорость развития.

Желательно, чтобы дороги к зонам судеб в Раю были как можно короче (постарайтесь располагать зоны судеб как можно ближе к воротам), а в Аду — как можно длиннее. После того как пройдет несколько тысяч лет, Ваш небесный советник ARIA постоянно будет напоминать Вам о том, что души проделывают слишком большой путь до зон судеб. К сожалению, избежать этого невозможно, поскольку со временем самые близкие к воротам зоны полностью заполняются. Вы можете немного сократить слишком длинные пути, увеличив число станций Кармы и Ворот, но это, в свою очередь, отрицательно влияет на остальные сооружения. Помните, что самая короткая дорога — прямая.

Поскольку станции Кармы находятся между Раем и Адом, Вы можете в обоих Загробных Царствах использовать одни и те же пути к ним (TRACK) и строить только новые станции-якоря.

Иногда Советники будут напоминать Вам, что в Раю или Аду необходимы границы между зонами (DIFFERENTS). Такое напоминание означает, что Вы построили несколько одинаковых зон судеб рядом. Постарайтесь следить за тем, чтобы зона судьбы каждого типа оказывалась в окружении остальных шести.

Для развития Рая и Ада необходимо постоянно поддерживать баланс и следить за тем, чтобы все строения были подключены к сифонам (т.е., чтобы сифонов было достаточно для обеспечения всех зданий энергией).

Очень часто Ваши советники будут сообщать Вам, что та или иная область Загробного Мира находится под неподобающим влиянием. Напомню, что в Раю правильными считаются хорошие влияния (GOOD VIBES), а в Аду — плохие (BAD VIBES). Неподобающие влияния всегда исходят от станций Кармы и ворот, поскольку это единственные пути из Рая и Ада. Вы можете нейтрализовать неподобающие влияния, построив поблизости от их источника одно из следующих зданий:

SPECIAL — любое из специальных зданий наверняка нейтрализует все неподобающие влияния.

TRAINING CENTER — учебный центр всегда оказывает правильное влияние.

TOPIA — не менее эффективно действует строительство утопии или дистопии.

Постарайтесь размещать перечисленные постройки таким образом, чтобы их действие распространялось на возможно большую часть Загробного Царства.

Следует иметь в виду, что учебные центры (TRAINING CENTER) имеют не только плюсы, но и минусы. В центрах готовят рабочую силу Загробного Мира. Каждый произведенный ангел или демон стоит меньше, чем приглашенный со стороны. Однако иногда центры начинают пустовать. Это происходит в том случае, когда они находятся далеко от ворот. Из-за этого потенциальные ангелы и демоны вместо учебных центров попадают в зоны судеб. Выход довольно прост — строить TRAINING CENTER рядом с воротами. В результате Вы будете постоянно получать несколько работников в год. Кроме того, такое расположение позволит нейтрализовать неподобающее влияние ворот! Если Вы располагаете достаточными средствами, советуем Вам построить самые крупные учебные центры и набирать ежегодно лишь 10 % учеников. Это позволит Вам получать более совершенных ангелов и демонов, что, в свою очередь, положительно повлияет на эффективность зон судеб. Однако учебные центры могут быть и вредны. Следите за тем, чтобы в Загробном Мире не было безработных (эту информацию Вы можете получить из меню графиков). При этом средняя доля приглашенных со стороны рабочих не должна превышать 12-15 процентов. В противном случае на Рай или Ад будут происходить набеги безработных, приводящие к разрушению зданий.

Иногда случается так, что число душ, приходящих в Загробный Мир ежегодно, неудержимо падает, а советники сообщают Вам, что люди не верят в Рай или Ад, а то и вовсе в Загробную жизнь. Для того чтобы справиться с этой проблемой, воспользуйтесь "Меню Планеты". Из него Вы можете изменить количество приверженцев той или иной религии.

Однако слишком большой приток новых душ также может оказаться вредным для Потустороннего мира. Для того чтобы люди жили дольше, Вам придется усовершенствовать земные технологии. Но остерегайтесь слишком высокого технологического уровня — он может привести планету к ядерной войне, а в ней, как известно, мало кто выживет.

Надеемся, что Вам удастся преодолеть все трудности управления Загробным Миром и в Вашем Раю души будут счастливы, а в Аду — получат по заслугам!

BEDLAM

Фирма	GT INTERACTIVE
Год выпуска	1996
Управление	Mouse
Видеорежимы	SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/16/Pro/AWE, Adlib, Microsoft Sound и др.

Перед Вам прекрасный пример тактической "стрелялки", игра, в которой, помимо решения относительно простых тактических задач Вы сможете, невзирая на географические и прочие условия, превратить в руины все поле боевых действий. Графическое оформление, построенное по принципу косоугольной проекции (вид сверху-сбоку) и в полной мере реализованное SVGA-разрешение обеспечивают великолепное изображение, а простая и удобная система управления и отличные звуковые эффекты придают всему происходящему на экране достаточную степень реализма.

Игра проста — без сомнения, авторы создавали продукт, дающий возможность расслабиться. И все же, несмотря ни на что, игра захватывает, и Вы вполне можете провести за ней часа три-четыре, а потом с удивлением обнаружить, сколько же прошло времени.

В данной игре Вы управляете военным роботом — вершиной военно-технической мысли, вооруженным самым совершенным оружием. (Создатели игры назвали такие боевые машины "крысами".) Поле деятельности — город, а главная задача — очистить его от "биомехов" — мутантов, сочетающих в себе как живое, так и механическое начало. Весь город разбит на сектора, которые для достижения своей цели предстоит последовательно очищать от противника. Просто? Да, но только на первый взгляд, поскольку число секторов, через которые лежит Ваш путь, весьма велико.

Игра вполне оправдывает свое название — Бедлам, именно так назывался лондонский сумасшедший дом. Подчас экран напоминает полотно абстракциониста, а звуковые колонки не выдерживают нагрузки, причем все это лишь логическое продолжение игры! В таких условиях нелегко сохранить ясную голову и твердую руку — именно те качества, которые, несмотря ни на что, потребуются для победы в игре со столь символичным названием.

Начало игры

Запустив игру, Вы сразу же попадаете в стартовое меню, состоящее из следующих пунктов:

NEW SINGLE PLAYER GAME — начать новую игру. Подробнее данный пункт будет рассмотрен в главе "Новая игра".

START SAVED GAME — продолжить сохраненную ранее игру. Ее необходимо выбрать из списка, каждый пункт которого содержит имя игрока, сектор операций и пройденные в этом секторе зоны. Пример: VLAD C13 — имя Влад, сектор С, в данном секторе пройдены зоны С1 и С3.

DIFFICULTY — установить уровень сложности игры. Их три:

SIMPLE — самый простой уровень. На нем Вам будет противостоять лишь относительно небольшое число врагов.

STANDARD — стандартная сложность. Количество противников также не превышает разумных пределов.

BEDLAM!!! — максимальная сложность. Число противников велико, а количество боеприпасов ограничено.

NAME — ввести свое имя. Выбрав данный пункт, Вы получаете возможность ввести имя, под которым будете проходить в таблице рекордов и списке сохраненных игр. Длина имени не должна превышать восьми символов.

VIEW HALL OF FAME — просмотреть список самых удачливых игроков. В данном списке указано также число набранных очков.

CREDITS — просмотреть список авторов игры и информацию по ее созданию.

QUIT GAME — выйти из игры. Перед выходом Вас обязательно попросят ввести еще одно подтверждение.

Новая игра

Указав собственное имя и установив уровень сложности, Вы можете начать новую игру.

Прежде всего Вы попадаете в центр планирования тактических операций. На полу его главного зала нарисована карта города, разделенная на несколько секторов, каждый из которых (за исключением первого, учебного) разбит на пять зон. После того как Вы проходите все пять зон одного сектора, Вас перебрасывают в следующий. Пройденные зоны и сектора обозначены черным цветом, зоны текущего сектора светло-серым, а сектора, в которые Вы еще не имеете доступа, — темно-серым. Выбрав какую-либо из зон текущего сектора, Вы получаете возможность войти в одну из двух дверей, открывающихся в дальнем конце зала.

ARMOURY — оружейная. Выбрав левую дверь, Вы переходите к экрану экипировки боевого робота, который будет описан ниже, в отдельной главе.

BRIEFING — обсуждение задания. Правая дверь приводит Вас на экран, где Вы сможете по карте более детально изучить местность предстоящих боев и задачи, поставленные перед Вами, которые необходимо выполнить в процессе прохождения данной зоны. Некоторые участки территории на карте местности обозначены цветными кругами. Указав на них курсором и нажав кнопку мыши, Вы можете просмотреть данный участок в увеличенном масштабе.

LANDING ZONE — (зеленый круг) обозначает место высадки первого робота.

EXTRACTION POINT — (синий круг) точка, в которую Вы должны привести своих роботов для окончания миссии.

OBJECTIVES — (красные круги) ключевые точки задания. Как правило, они представляют собой здания или предметы, которые необходимо уничтожить. Все задания подразделяются на две группы:

KEY OBJECTIVE — главная задача. Ее выполнение обязательно для успешного прохождения зоны.

SUB OBJECTIVE — побочные задачи. Выполнение каждой из них принесет Вам определенное количество дополнительных очков.

PART OBJECTIVE — каждая из задач может состоять из нескольких частей. Так, для выполнения задачи может потребоваться уничтожить четыре здания.

POINT OF INTEREST — (оранжевые круги) особые участки, в которых могут быть спрятаны различные полезные предметы, например, новое оружие.

Внимательно изучите каждый отмеченный участок — это поможет Вам понять, что именно необходимо выполнить для прохождения миссии.

Под картой расположены две кнопки:

CANCEL — возврат. Вернуться в центр планирования миссии.

ACCEPT — продолжение. Перейти к экрану экипировки боевого робота.

Оружейная

В оружейной Вы можете приобрести различное вооружение, необходимое для успешного выполнения задания. На начало игры Ваш счет составляет 4.000 кредитов. Этой суммы вполне хватит для необходимой экипировки Вашего робота, достаточной для прохождения нескольких ближайших миссий, после выполнении которых Вы сможете получать дополнительные средства.

На экране экипировки расположено изображение Вашего робота и показаны его девять модулей (восемь оружейных и один вспомогательный).

В правом нижнем углу экрана находится небольшое табло, в котором отображается вооружение робота и состояние Вашего счета. В верхней части табло расположены две строки, в первой из которых показано количество Ваших денежных средств (BALANCE), а при выборе какого-либо вида оружия — его наименование. Во второй строке, при выбранном текущем оружии, указано состояние счета (CASH) и количество боеприпасов данного типа (AMT AMOUNT). Слева и справа от второй строки расположены две небольшие кнопки с изображением, соответственно, минуса и плюса. С их помощью Вы можете увеличить или уменьшить количество боеприпасов, взятых с собой, для данного типа оружия, установленного на Вашем роботе.

В левой вертикальной колонке расположены три кнопки:

BUY — экипировать робота. Приобрести и установить данный тип оружия.

CANCEL — отмена. Отменить установку оружия данного типа.

AUTO — автоматическая экипировка. Нажав данную кнопку, Вы разрешите компьютеру экипировать Вашу боевую машину на его усмотрение. Однако следует иметь в виду, что такой способ экипировки не всегда оптимален и требует максимальных финансовых затрат.

Чуть правее расположена таблица, состоящая из семи пунктов, в которой указано оружие, установленное на роботе в данный момент. Вы можете установить не более семи различных типов вооружения, так что даже при максимальной загрузке робота один модуль остается свободным. Если подвести курсор к одной из граф таблицы и нажать кнопку мыши, компьютер автоматически освободит соответствующий модуль, а стоимость оставшихся боеприпасов будет приплюсована к Вашему денежному счету.

Допустим, Вы выбрали определенный вид оружия и снабдили его боеприпасами, нажимая кнопку "+". Далее следует нажать кнопку *BUY*. В противном случае, даже ранее установленный вид вооружения будет с робота демонтирован. Только после нажатия указанной кнопки денежная сумма будет снята с Вашего счета.

Аналогичным образом производится и установка оборудования вспомогательных модулей, состояние которых отображено в двух строках, расположенных под оружейной таблицей.

В правом нижнем углу таблицы расположена кнопка *DONE*, нажатием которой Вы подтверждаете, что готовы отправиться в зону боевых действий.

Вокруг изображения робота расположены изображения его девяти модулей (вспомогательный модуль расположен в левой части экрана над модулем ракет, виден плохо и разглядеть его довольно трудно). Более подробно о различного рода оружии и другом полезном оборудовании будет рассказано в следующей главе.

В сложных миссиях, в которых Вам для выполнения задания предоставляется две, а то и три боевые машины, Вам придется платить за установку оружия лишь на одного робота. Остальные "крысы" будут экипированы точно таким же образом, причем совершенно бесплатно.

В правом нижнем углу экрана расположена кнопка *DONE*, нажатие которой перенесет Вашего робота в зону боевых действий.

Типы вооружения

Число различных типов оружия в данной игре очень велико — каждому из восьми оружейных модулей соответствует от одного до шести видов вооружения. Кроме того, Вы можете установить два вида оружия, относящихся к одному модулю, например, выбрать два различных типа гранат. Как уже было сказано выше, один модуль в любом случае остается свободным. Для выполнения практически любой миссии вполне достаточно пяти различных типов оружия.

Выбрав один из модулей, Вы можете просмотреть список наименований оружия с указанием его цены и количества зарядов.

На начало игры Вы можете устанавливать не все виды вооружения: в списках оружия часто встречается слово <CLASSIFIED>, означающее, что данный вид оружия пока засекречен и временно недоступен. Впрочем, найдя в одной из зон секретный вид оружия, Вы сможете впоследствии свободно приобрести его на экране экипировки.

Рассмотрим последовательно все типы оружия в соответствии с модулями робота:

Модуль пулеметов

Пулемет — не самое мощное оружие, однако у него есть несколько важных достоинств: во-первых, моментальное поражение цели, во-вторых, это единственный тип стрелкового оружия, позволяющий сбивать так называемых "Птиц". Плазменные пушки, например, на это не способны.

NEEDLER CANNON #1 — обыкновенный пулемет, его убойная сила невелика. Стоимость: 100. Количество зарядов: 300.

NEEDLER CANNON #2 — более мощный вариант. Убойная сила больше. Стоимость: 250. Количество зарядов: 400.

NEEDLER CANNON #3 — последняя модификация пулемета. Несмотря на большой расход патронов, очень полезное оружие, которое обязательно следует установить на Ваших "крысах". Стоимость: 400. Количество зарядов: 500.

Модуль бомб

Бомбы являются основным средством уничтожения крупных целей, например, зданий или самолетов. Их устанавливают на место текущего расположения робота, после чего необходимо быстро ретироваться — взрыв бомбы происходит через пять секунд после ее установки. Для разрушения любого здания достаточно одной-единственной бомбы. Для выполнения задания требуется порядка пяти бомб. Впрочем, здания можно расстреливать и из пушки, поскольку стоят бомбы все же довольно дорого.

HADES BOMB #1 — обыкновенная бомба, радиус действия около трех корпусов робота. Стоимость: 500. Количество зарядов: 1.

HADES BOMB #2 — благодаря вдвое большему радиусу действия более эффективна при использовании. Стоимость: 700. Количество зарядов: 1.

HADES BOMB #3 — радиус действия лишь немногим меньше размеров игрового окна. Однако укрыться от ударной волны довольно сложно. Прекрасно подходит для уничтожения массовых скоплений врага. Стоимость: 900. Количество зарядов: 1.

Модуль самонаводящихся ракет

Самонаводящиеся ракеты (особенно спаренный или счетверенный вариант) служат не столько для массового уничтожения, сколько для поражения единичных целей. Однако не стоит забывать, что цена их довольно высока.

REAPER PACK X1 — установка для стрельбы одиночными самонаводящимися ракетами. Не очень мощная, но очень точная. Стоимость: 200. Количество зарядов: 24.

REAPER PACK X2 — спаренная ракетная установка. Ракеты выпускаются не залпом, а одна за другой, с небольшим интервалом. Стоимость: 400. Количество зарядов: 36.

REAPER PACK X4 — аналог предыдущей версии, однако, число ракет в очереди увеличено до четырех. Стоимость: 600. Количество зарядов: 72.

REAPER PACK X8 — мощная установка. Прекрасно подходит для уничтожения так называемых "летающих матриц". Однако, очень быстро расстреливает весь запас ракет. Стоимость: 800. Количество зарядов: 144.

Модуль гранат

В игре имеется три различных типа гранат, каждый из которых обладает своими достоинствами и недостатками. В ближнем бою они крайне неудобны, поскольку велик шанс подставить под их взрывы своих "крыс". Ими удобно действовать, перебрасывая через лазерные заграждения, или, если Вы можете точно рассчитать углы падения/отражения, гранатами можно поражать врагов из-за угла, а, кроме того, забрасывать противника с возвышения.

FRAG GRENADE #1 — осколочная граната. По мощности взрыва уступает только модернизированному варианту. В каждый бросок входит четыре гранаты. Стоимость: 250. Количество зарядов: 60.

FRAG GRENADE #2 — второй вариант осколочной гранаты. Отличается от первого мощностью взрыва. Очень хорошее оружие, позволяющее поразить сразу нескольких бойцов противника. Стоимость: 350. Количество зарядов: 30.

BOUNCY GRENADE X4 — прыгающие гранаты. После броска они несколько раз подпрыгивают и таким образом перемещаются на довольно большое расстояние. Мощность взрыва невелика, в отличие от зоны поражения — "упрыгивают" они весьма на разные расстояния. Один залп состоит из четырех гранат. Стоимость: 50. Количество зарядов: 96.

BOUNCY GRENADE X6 — аналог прыгающих гранат. Каждый залп состоит из шести гранат. Единственное достоинство данного вида оружия — дешевизна, поскольку и мощность и, что самое главное, точность поражения оставляют желать лучшего. Стоимость: 100. Количество зарядов: 144.

STICKY GRENADE X4 — гранаты, которые, в отличие от описанных выше, не прыгают, а прилипают и взрываются в первой же после броска точке соприкосновения с поверхностью. Разрушительная сила их взрыва невелика, однако позволяет поражать целые группы противника. Каждый залп состоит из четырех гранат. Стоимость: 100. Количество зарядов: 96.

STICKY GRENADE X6 — более мощный аналог гранат предыдущего вида. Каждый залп состоит из шести гранат. Стоимость: 200. Количество зарядов: 144.

Модуль мин

Назначение данного вида оружия не совсем ясно. В принципе, все задания игры можно выполнить и без него. После полного прохождения всех зон так и осталось неясным: зачем и кому нужен данный модуль, ибо оба вида представленных мин, по нашему мнению, абсолютно неудобны в использовании. Из-за большого веса мины выбрасываются лишь на расстояние корпуса робота.

PRESSURE MINE X2 — пехотная мина. Срабатывает при нажатии на нее (вражеские солдаты что-то слишком редко изъявляли желание "нажать" на нее). Выбрасываются данные мины парами. Стоимость: 100. Количество зарядов: 80.

PRESSURE MINE X4 — мина, аналогичная предыдущей. Однако в каждом залпе — четыре мины. Стоимость: 200. Количество зарядов: 120.

PRESSURE MINE X6 — еще один аналог, но каждый залп состоит из шести мин. Стоимость: 350. Количество зарядов: 160.

PROXIMITY MINE X2 — сенсорная мина. Мины данного вида оснащены датчиком и взрываются при приближении врага на установленную дистанцию. Не стоит забывать, что мина не различает своих и врагов и сработает и при Вашем приближении к ней. Залп состоит из двух мин. Стоимость: 150. Количество зарядов: 60.

PROXIMITY MINE X4 — сенсорная мина. Залп состоит из четырех мин. Стоимость: 250. Количество зарядов: 120.

PROXIMITY MINE X6 — сенсорная мина. Залп состоит из шести мин. Стоимость: 400. Количество зарядов: 180.

Модуль напалмовой бомбы

Напалмовая бомба — очень мощное оружие, сочетающее "прыгучесть" гранаты с высокой поражающей способностью.

FLAME BOMB — прекрасно подходит для уничтожения скоплений врагов и способна проложить в их рядах широкий коридор. Представляет собой отскакивающий от земли большой шар огня. Недостаток один: напалмовые бомбы дороги и имеют мало зарядов. Стоимость: 500. Количество зарядов: 20.

Модуль плазменных пушек

Основное оружие, применяемое в ходе выполнения заданий, поскольку характеризуется огневой мощью и относительной дешевизной.

PLASMA CANNON X1 — плазменная пушка. Стреляет голубыми плазменными шарами, сметающими все на своем пути. Большинство противников, встречающихся на начальных этапах игры, поражаются с одного попадания. Однако взрывная волна распространяется примерно на пару корпусов робота, так что стрелять следует издали. Кроме того, скорость полета плазменного шара относительно невелика, что осложняет стрельбу по быстро передвигающемуся противнику. Стоимость: 200. Количество зарядов: 300.

PLASMA CANNON X2 — спаренная плазменная пушка. Стреляет залпами по два шара. Очень мощное оружие. Стоимость: 500. Количество зарядов: 600.

PLASMA CANNON X3 — самое мощное стрелковое оружие, встречающееся в игре. Три шара плазмы, выпускаемые одновременно, способны уничтожить практически любого врага. Однако велика вероятность, что Вас заденет взрывной волной, так что следует стараться не открывать огонь по противнику с близкого расстояния. Стоимость: 800. Количество зарядов: 900.

Модуль ракет

По степени поражения представленные в игре ракеты на порядок превосходят даже плазменные пушки. Их удобно применять для стрельбы по скоплениям сильных противников. Однако данный тип вооружения весьма дорог.

ROCKET PACK X1 — ракетная установка. Большинство противников, встречающихся на начальных этапах игры, поражаются с первого выстрела. Стоимость: 200. Количество зарядов: 24.

ROCKET PACK X3 — данная ракетная установка выпускает по три ракеты зараз и обладает втрое большей убойной силой, но и такой же скоростью расхода боеприпасов. Стоимость: 350. Количество зарядов: 36.

ROCKET PACK X6 — эта ракетная установка выпускает ракеты залпами по шесть штук и способна поразить даже таких хорошо защищенных врагов как огнеметчики. Стоимость: 700. Количество зарядов: 72.

ROCKET PACK X9 — девять ракет, одновременно попадая в любое здание, производят эффект взрыва мощной бомбы. По силе взрыва данное оружие уступает, может быть, лишь третьей модификации бомбы. Стоимость: 950. Количество зарядов: 108.

Модуль вспомогательного снаряжения

На Ваших роботах можно установить два вида дополнительного снаряжения — от локатора до дополнительного источника энергии. Ниже приводится список предусмотренного в игре вспомогательного оборудования:

AUTO SHIELDING — автоматический щит. Уменьшает количество и степень повреждений, наносимых Вашему роботу огнем неприятеля. Стоимость: 500. Количество зарядов: 1.

BATTERY PACK — дополнительные аккумуляторы. Стоимость: 250. Количество зарядов:5.

THERMAL DAMPER — система охлаждения приборов и огневых систем Вашего робота. Включается автоматически. Стоимость: 300. Количество зарядов: 25.

SCANNER LEVEL 2 — усовершенствованный радар, позволяющий обнаруживать не только большие статические цели (например, здания), но и более мелкие и подвижные, то есть неприятельских солдат. Стоимость: 400.

SCANNER LEVEL 3 — самый современный радар со встроенным компьютером, который не только следит за всей ситуацией вокруг Вас, но еще и рассчитывает оптимальный маршрут, обозначенный красной стрелкой на экране прибора. Очень полезное устройство, позволяющее четко знать дальнейший маршрут передвижения. Стоимость: 800.

Игровой экран: обзор и управление

Левые две трети игрового экрана занимает само игровое окно, через которое Вы обозреваете поле боевых действий. Примерно в течение первых трех-пяти секунд после начала игры в выбранный Вами сектор будет доставлен Ваш основной робот, а затем, с интервалом 10—15 секунд, в другие точки высадки прибывают и остальные члены команды. Управление роботом осуществляется при помощи мыши. Кроме того, для вспомогательных функций можно использовать и клавиатуру. Курсор оформлен в виде прицела белого цвета. Для перемещения робота наведите курсор на то место, куда Вы хотите его переместить, и нажмите левую кнопку мыши. А вот нажатие правой кнопки мыши вызывает огонь из всех включенных огневых систем по любому предмету в пределах игрового окна. При преодолении первой (учебной) зоны Вы можете вызывать подсказку по ключевым предметам игры, таким как рубильники, телепортаторы и так далее, просто подводя к ним свою боевую машину.

Правую треть экрана занимает панель управления бортового компьютера Вашего робота. В верхней ее части расположены три небольших экрана с изображением остальных роботов. Изображение в неактивных окнах закрыто помехами. Кроме того, помехи возникают и на экране с изображением того робота, который только что получил какое-либо повреждение. Активный робот (то есть тот, которым Вы в данный момент управляете) прорисован ясно и четко, изображения остальных затемнены. Под изображением робота находятся две небольшие горизонтальные шкалы: первая (в виде батарейки) отображает количество энергии Вашего робота, которое уменьшается, когда по нему попадают враги, а

вторая (в виде термометра) показывает температуру бортовых систем. После того как температура становится больше критической, Ваш робот начинает терять энергию.

Чуть ниже расположена небольшая таблица, состоящая из семи пунктов, которая показывает имеющееся вооружение Вашего робота: в левой ее графе указаны названия типов вооружения, а в правой — количество оставшихся зарядов. Любое оружие может быть включено или выключено. В первом случае строка с описанием данного оружия выделена белым цветом. Вы можете включить или выключить оружие, подведя к данной строке курсор и нажав кнопку мыши, либо набрав на клавиатуре цифру от 1 до 7. Все виды оружия могут быть использованы одновременно, так что ничто не мешает Вам стрелять по противнику из пулемета и плазменной пушки сразу и в то же время закидывать его гранатами.

Под таблицей оружия расположен экран радара Вашего робота, с помощью которого Вы можете оценивать окружающую обстановку. Качество изображения зависит от типа радара, установленного на Ваших "крысах". Если Вы забыли, что обозначает тот или иной символ, наведите курсор на экран радара и на несколько секунд нажмите кнопку мыши. В результате на экране появится таблица, в которой поясняются условные обозначения.

Еще ниже находится диалоговое окно, в котором появляются сообщения от остальных роботов или бортового компьютера. А в самой нижней строке указано состояние Вашего кредитного баланса и число очков, набранных Вами в процессе игры.

И, наконец, в правом нижнем углу расположена кнопка *MAP* (Карта). Нажав ее, Вы перейдете к экрану просмотра карты, по которой сможете определить местоположение своих роботов и целей миссии. Не стоит забывать, что при просмотре карты игровое время не останавливается, и, обращаясь к карте, стоит позаботиться о безопасности.

Советы по прохождению игры

Остановимся теперь на некоторых особых моментах игры, которые часто встречаются в процессе прохождения миссий:

Во-первых, Вы можете собирать так называемые "бонусы" — различного рода награды, приносящие Вам некоторое количество очков или денег, что весьма небесполезно в течение прохождения игры. Они представляют собой поставленные на ребро золотые кружки с изображением плюса.

Во-вторых, стоит поискать специальные кубы серебряного или золотого цвета. Серебряные кубы пополнят Ваш запас боеприпасов, а золотые рассекретят один из типов оружия, недоступного ранее.

Кроме того, по ходу игры Вам придется решать несложные головоломки с лифтами и рубильниками. Рубильники выглядят как плиты различных цветов: Красные — опускают тот или иной лифт. Синие — поднимают лифт. Зеленые — проделывают и то, и другое, но с двумя разными лифтами.

Некоторые участки зоны боевых действий скрыты за лазерными барьерами, которые не пропускают ни Ваших роботов, ни выстрелы. Впрочем, можно уничтожить противника и по ту сторону барьера, достаточно перебросить через него гранату. Для деактивации барьера необходимо найти соответствующий генератор — он представляет собой два невысоких столбика, между которыми пробегает электрический разряд. После уничтожения генератора барьер исчезнет. Вы можете встретить несколько барьеров разных цветов, например, зеленого и красного. Каждый из них имеет свой генератор, причем цвет разрядов генератора соответствует цвету барьера.

Кроме того, в игре Вам могут встретиться телепортаторы, переносящие Вас из одной точки города в другую. Они представляют собой небольшие круги неопределенного цвета.

Точка эвакуации обозначена небольшой башней с красным основанием. Для эвакуации необходимо разрушить башню и завести робота на ее основание: эвакуация начнется в течение трех секунд. Если Вы привели к башне лишь одного из нескольких роботов, то в течение 50 секунд можете подвести к ней и второго. Если же второй робот находится в пределах зоны эвакуации, то бортовой компьютер приведет его на точку эвакуации автоматически.

Практически любой предмет в игре можно уничтожить огнем пушек, вследствие чего иногда может открыться проход к различного рода интересным предметам. Однако тратить ограниченное число зарядов на бесцельное уничтожение половины городских зданий не стоит.

При игре несколькими роботами не бойтесь оставлять неактивных "крыс" на произвол судьбы — при приближении противника бортовой компьютер робота откроет оборонительный огонь, а при нанесения неактивному роботу повреждения Вас немедленно оповестят по радио.

Противники

Противники, противостоящие Вам в игре, поначалу не отличаются разнообразием, и в процессе преодоления первых трех секторов их список пополняться практически не будет. Однако впоследствии Вас ждет несколько сюрпризов, безусловно неприятных, но придающих игре особую увлекательность.

Солдат — обыкновенный биомех, вооружен чем-то вроде автоматической винтовки. Гуманоид. Достаточно быстро передвигается. Поражается одним выстрелом плазменной пушки. В количестве меньше пяти — неопасен.

Невидимый солдат — солдат, который, пока не начнет стрельбу, очень смутно и неясно виден в игровом окне. По тактико-техническим характеристикам полностью аналогичен своему предшественнику.

Собаки — существа красного цвета, передвигаются на четырех конечностях, не вооружены. Повреждения наносят мощными передними лапами с близкого расстояния. В количестве меньше пары десятков неопасны (при наличии плазменной пушки).

Мины — паукообразные существа, каждое из которых представляет собой большую живую бомбу. Желательно расстреливать их с большого расстояния, поскольку в момент гибели они взрываются. Уничтожаются очень легко практически любым оружием.

Огнеметчики — достаточно серьезные противники на первых этапах игры. Не нанося повреждений, нагревают Вашу машину выше критической температуры. Для уничтожения требуется по крайней мере четыре-пять выстрелов из плазменной пушки.

"Птицы" — летают высоко, быстро и кругами. Сбрасывают на Вас огненные шары. Лучше всего уничтожать их при помощи пулемета. Могут представлять опасность в группе численностью более трех.

Модифицированный солдат — по виду напоминает большого орангутанга. Вооружен лучше, чем его предшественник. Поражается несколькими выстрелами.

Невидимый модифицированный солдат — аналог предыдущего противника, но обладающий невидимостью.

Модифицированные "птицы" — отличаются лучшей защитой и могут наносить более серьезные повреждения. Достаточно опасны.

Летающие "матрицы" — гигантские летающие скопления биоплазмы, похожие на ежей синего цвета. Хорошо защищены, стреляют вертикально вниз энергетическим лучом. Нахождение в самой точке попадания луча или около нее чревато серьезными повреждениями. Лучше не жалеть на них зарядов.

Биоплазма — на поле боя изредка встречаются контейнеры красного цвета, содержащие биоплазму. При разрушении контейнера биоплазма выплескива-

ется наружу и начинает растекаться во все стороны. Ее необходимо уничтожить без остатка, поскольку один кусок плазмы может развиться в целое море. Сама по себе биоплазма неопасна, но может закрыть проход или улицу, по которым придется отступать. Для полного уничтожения биоплазмы необходимо терпение.

Помните, что самое главное в игре — сохранять верную руку и ясную голову и стрелять не промахиваясь. Тогда Вас не остановит никакое скопление неприятеля, и Вы, выполнив все задания, пройдете сквозь сумасшедший дом, именуемый BEDLAM.

BUD TUCKER

Фирма	Merit Studios
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Mouse
Видеорежимы	VGA
Звуковые карты	Sound Blaster/16/PRO, Gravis Ultrasound

Представьте себя на месте современного городского мальчишки — всклоченного, мечтающего быть "крутым", но все же совершенно обыкновенного — не из бандитов, не из "заученных" и не "из душек". Всякие подростковые проблемы этого паренька не миновали, но и закомплексованным его не назовешь. Итак, на этот раз Вы — Бат Таккер (BUD TUCKER).

Предыстория игры такова: у Вас пропал дядя — типичный сумасшедший Профессор, к тому же еще и "самый гениальный" ученый в современном мире. Профессоры, особенно гениальные, народ рассеянный: изобретут что-нибудь невероятное, а о безопасности не позаботятся. Так не долго и в лапы к какому-нибудь злодею попасть... Догадываетесь? Именно это и случилось. Вашего дядю похитил страдающий манией величия ужасный Дик Тэйт (DIC TATE) (в его имени отчетливо слышится слово "диктатор", это не случайно — многие имена и названия в данной истории приглашают поиграть словами — для знающих английский язык, эта игрушка просто клад!). Итак, Дик Тэйт задумал стать повелителем мира и похитил Профессора, чтобы завладеть его гениальным изобретением — Дуатронным Дупликатором, который может создавать копии чего угодно, вплоть до живых существ. Мозг копировать, правда, еще не получается, и выходят одни безвольные зомби, но именно этого Тэйту и надо.

Короче говоря, над миром в очередной раз нависла ужасная опасность и спасать его предстоит именно Вам, Баду Таккеру — обыкновенному лохматому тинэйджеру.

Где мы играем

Большую часть дисплея занимает главный экран, изображающий место действия игры — улицу, номер гостиницы, кондитерскую и так далее. Под экраном находится информационная строка, в которой периодически появляются различные полезные сообщения. Слева под ней располагается меню, позволяющее выбирать вид действий (подробнее о нем мы поговорим позже), а справа — инвентарь (маленький экранчик, в котором показаны Ваши вещи — их Вы будете собирать по ходу игры) и изображение компьютера (*OPTIONS*), это вход в системное меню. Если вещи перестают помещаться на экране, можно воспользоваться расположенными сбоку стрелочками. Когда Вашему персонажу предлагается выбрать одну из реплик, список их появляется под главным экраном.

Клавиатура и мышь

Клавиатурой Вам придется пользоваться мало: клавиша \F1\ переключает вид меню — с пиктограммок на надписи и обратно, \F2\ включает "речь персонажей" — титры, а \F3\ вообще работает только на нескольких первых экранах и вызывает подсказку. Есть еще клавиша \P\, которой можно приостанавливать и вновь запускать игру в любой момент времени (это полезно при чтении титров).

С мышью еще проще — наводите курсор на нужный объект или пункт меню и нажимаете кратковременно левую кнопку (кликаете). Будьте внимательны! Прервать или отменить выбранное действие в данной игре правой кнопкой мыши не получится, она служит для последовательного переключения пунктов меню.

Курсор

Передвигаться по экрану и выполнять всевозможные действия Ваш герой будет при управлении им мышью, а точнее — курсором мыши. Обычно он имеет форму руки с указательным пальцем, который указывает на то место, куда возможно перейти. Если же Вы направили курсор на предмет, с которым можно что-то сделать, то на экране появится его название. Цельтесь лучше! В некоторых случаях (около дверей или края игрового экрана) курсор приобретает вид красно-оранжевой стрелки — это значит, что здесь можно сменить место действия. При этом в информационной строке появляется поясняющая надпись. Третий вид курсора — сложенная гармошкой карта. Это означает место перехода на экран карты. Последний вид курсора, в виде рта, служит для выбора одной из реплик Вашего персонажа.

Меню

Меню в этой игре может быть оформлено в двух вариантах (переключаются они клавишей \F1\). Во-первых, в виде пиктограммок: кроссовки, глаза, рта, открытого и закрытого ящика, двух рук со стрелкой, одной руки со стрелкой, коробки со стрелкой, отвертки и гвоздей. Во-вторых, в виде надписей: *WALK TO* (подойти к..), *LOOK AT* (посмотреть на..), *TALK TO* (поговорить с..), *OPEN* (открыть), *CLOSE* (закрыть), *GIVE* (дать), *PICK UP* (взять), *MOVE* (передвинуть), *USE* (использовать). Стоит подвести курсор к одному из пунктов, как в информационной строке появится соответствующее сообщение. А чтобы выбрать пункт, нажмите левую кнопку мыши.

Системное меню

Системное меню еще проще. В него можно попасть, выбрав в меню пункт *USE* (использовать), подведя курсор к изображению компьютера *OPTIONS* (пункты меню) и нажав левую кнопку мыши. Выглядит оно следующим образом:

LOAD — загрузить игру или отложенную партию. Номер сохраненной игры выбирается стрелками: *OK* — подтверждение выбора, *CANCEL* — отмена.

SAVE — сохранить игру. Список слотов для записи игры листается стрелками: *OK* — подтверждение выбора, *CANCEL* — отмена.

GAME — продолжить прерванную игру.

QUIT — выход из игры.

Чтобы выбрать нужный пункт в данном меню, подведите к нему курсор и нажмите левую кнопку мыши.

Информационная строка

В ней появляется надпись, подсказывающая, что можно предпринять в данный момент при наводке курсора на какой-то объект. Обычно, когда курсор находится в главном экране, в строке предлагается *WALK TO* (подойти к...) или *TALK TO* (поговорить с...), а в экране инвентаря — *LOOK AT* (посмотреть на...). При выборе других пунктов меню в информационной строке отображаются соответствующие действия.

Экран карты

Если курсор приобрел вид сложенной гармошкой карты (и рядом появилось слово *EXIT* (Выход), Вы можете щелкнуть левой кнопкой мыши и попасть на экран карты. Этого же можно добиться, если выбрать в меню пункт *LOOK* (Посмотреть), указать курсором на изображение карты в Вашем инвентаре и щелкнуть левой кнопкой мыши.

На экране-карты показаны все места, где Вы уже побывали и куда можете отправиться. Для перемещения, следует подвести курсор к нужному месту (на эк-

ране появится соответствующее название) и нажать левую кнопку мыши. Если Вы хотели просто посмотреть карту, то укажите курсором на расположенную снизу карты надпись *EXIT* — при этом появляется титр <RETURN TO CURRENT POSITION> (Возврат в текущую позицию) — и нажмите левую кнопку мыши.

Пример прохождения первой части

Поиски Профессора начинаются в комнате отеля. Прежде всего нажмите клавишу \F2\ — теперь Вы сможете видеть субтитры. Окно заперто. В дверь выйти не получится. Если прождать очень долго, то в конце концов Баду надоест чесаться и надувать бабл-гум, а в информационной строке появится первая подсказка <PRESS F3 FOR HELP> (для получения подсказки нажмите F3). Нажимаем: <TRY TO USE SOAP> (попытайтесь использовать мыло). На раковине и на полке над ней возьмите (пункт меню *PICK UP* — взять) английскую булавку (SAFETY PIN), кусок пластыря (BAND AID) и мыло (SOAP). Выдвиньте (*OPEN*) ящик тумбочки (DRAWER) и возьмите определитель рыб (BOOK OF FISH). Теперь можно открыть окно. Намыльте его: выберите в меню пункт *USE* (использовать), а в инвентаре — мыло (SOAP). Теперь в информационной строке появилась надпись <USE SOAP WITH> (использовать мыло с...).

Подведите курсор к окну — в строке появится надпись <USE SOAP WITH WINDOW> (применить мыло на окне) и нажмите левую кнопку мыши. Теперь откройте окно (пункт меню *OPEN* — открыть). Появилась стрелка — можно выходить.

Первые приключения

Бад спустился по водосточной трубе (DRAIN PIPE) и оказался на задворках отеля. Справа — задняя дверь в кондитерскую, ее загораживает Пекарь (BAKER). С ним можно поговорить, но это необязательно. Подберите старый диск 70-х годов (BILLI G'S RECORDS) и "синюю штучку" (BLUE THING). Для чего она нужна, никому не известно, но выглядит здорово! Теперь можно отправляться на соседнюю улицу (SEEDY STREET). Туда ведет стрелка курсора, появляющаяся в нижней части экрана.

Прямо у выхода из подворотни (ALLEYWAY) к стене отеля прислонился уличный торговец (SHIFTY SPIV). Если поговорить с ним, то можно узнать, что у него есть все, что угодно, — да, такой парень может пригодиться. Идем налево, к закрытой двери кондитерской под вывеской "MRS. FLUFFY'S BAKERY". Открыть ее просто: выбрать пункт меню *OPEN* (Открыть), указать курсором на дверь и нажать левую кнопку мыши. Можно входить.

В кондитерской никого нет и полно всевозможных вещей, но нас интересует только пожарная сигнализация (SMOKE ALARM) на потолке. Попробуем заставить ее сработать: выбираем пункт меню *USE* (Использовать), выбираем в инвентаре спички (MATCHES), указываем курсором на сигнализацию и нажимаем левую кнопку мыши. Сработало. Теперь Пекарь вынужден вернуться в кондитерскую, освободив заднюю дверь.

Бад снова перед дверью кондитерской. Продолжаем идти влево. Там в заведении, под вывеской "STRIP", находится бар "BIG ALE'S". На входе в него стоит Вышибала (BOUNCER), которого почему-то зовут Вера (VERA). Информационная строка предложит Вам поговорить с ним (<TALK TO BOUNCER> — Поговорить с Вышибалой), а когда Вы решитесь на это, то снизу экрана появятся варианты ответов. Скажите первую фразу <SO, IS THIS WHERE THE ACTION TAKES PLACE?> (Так это здесь бывают шоу?), затем вторую <SO. HOW DO I BECOME A MEMBER?> (Как мне стать членом клуба?), а потом третью: <BUT I.. I'VE ONLY GOT EIGHT PINTS> (Но у меня только пять пинт.) А когда Вышибала скажет, что он любит шутки, выберите любую из трех предложенных.

В результате Вы узнаете, что за галстук (TIE) он Вас пропустит в бар, однако галстука у Вас еще нет.

Также, около дверей бара красит забор Маляр (DAVE DIY MAN). Можете поговорить с ним, но это пока не обязательно.

Как проникнуть в бар?

Возвращаемся назад в подворотню (ALLEYWAY). Теперь дверь, ведущая в Пекарню (BAKER'S KITCHEN), свободна. Заходим в помещение. Там много интересного, но интересует нас только сладкая булочка (STICKY BUN). Забираем ее и отправляемся назад на Соседнюю улицу (SEEDY STREET) к Уличному торговцу.

У Уличного торговца (SHIFTY SPIV), как мы помним, есть все. Поговорим с ним, выберя из списка вторую фразу <I'M LOOKING FOR A NICE TIE...> (Мне нужен хороший галстук...), а затем опять вторую — <WOULD YOU CONSIDER PART EXCHANGE?> (Как насчет обмена?). В результате Вы поменяете сладкую булочку (STICKY BUN) на галстук (TIE).

Теперь можно сходить порадовать Вышибалу. Отдайте ему галстук и он Вас пропустит.

Приключения в баре

Итак, Вы проникли в Бар. Прежде всего поговорите с печальным Барменом (BARMAN). Скажите ему третью из предложенных фраз: <NOTHING, I'VE GOT NO MONEY> (Ничего не надо, у меня нет денег). В результате Вас пустят на представление и Вы насладитесь искусством танцовщицы Лолы (LOLA).

Когда красотка отпляшет, скажите ей первую фразу: <ER... ER... ER...> (Звуки восторга), а потом вторую <I FOUND THESE MATCHES AT MY FRIENDS APPARTEMENT, BUT HE'S BEEN KIDNAPPED> (Эти спички я нашел в квартире друга, но его похитили). Далее все равно, что говорить — Лола расскажет Вам о встрече с ребятами Дика Тэйта в Парке.

Затем Вас быстренько арестуют (Вне зависимости от того, что Вы будете говорить полисмену), обыщут (как выяснилось, это щекотно), допросят в полиции и бросят за решетку. Заодно Вы узнаете, что случилось с Профессором.

Как убежать из тюрьмы?

Вы находитесь в тюремной камере. На соседней койке непробудным сном дрыхнет Панси (PANSY). Используйте (*USE*, не забыли?) ведро (SLOP BUCKET) и протекающую трубу (LEAKING PIPE) — получите ведро воды (BUCKET OF WATER). Теперь Вам есть, чем разбудить Панси (Снова *USE*). После того как он проснется, поговорите с ним — в конце концов Панси откроет дверь в стене и Вы выберетесь из тюрьмы.

Приключения в аллее

Перед Вами Аллея (MALL). Здесь почему-то полным-полно магазинов и прочих заведений. Начнем с крайней левой двери, расположенной под синей вывеской с большой белой буквой "I". Судя по надписи около стрелки курсора — это Справочное бюро (INFORMATION SHOP).

В этом странном месте расположилась странная парочка: Гигантский Мозг (BRAIN) и его бестолковая секретарша MARY PUTTY. Поговорите с Мозгом. Задайте ему вопрос из последней строки: <CAN YOU TELL ME WHERE THE PARK IS?> (Не подскажете ли, как пройти в парк?). Мозг ответит, и на Вашей карте появится еще один пункт — "THE PARK" (Парк). Выходим на улицу.

Следующим местом нашего посещения будет расположенный через дверь музыкальный магазин ("70'SHOP"). За прилавком приплясывает смахивающий на Майкла Джексона продавец по имени Dr.7. Поговорите с ним. Что, музыка мешает? Так отключите ее (опять *USE*). Теперь задайте ему последний вопрос из предложенного списка: <DO YOU BUY OLD RECORDS?> ("Покупаете ли Вы старые диски?"), а когда он спросит, что у Вас есть — скажите правду: <BILLY G'S "FUNKY SOUNDS OF 70'S"> (Это та пластинка, что Вы подобрали в самом начале.) Теперь поинтересуйтесь: <HOW MUCH WILL YOU GIVE ME FOR IT?> (Сколько Вы мне за это дадите?), после небольшого торга Вы получите серебряную монету (SILVER COIN).

Затем следует отправиться в магазин с гордым именем "PLUGS" (Затычки). Однако нас интересует не основной товар, а Фотоавтомат (PHOTO BOOTH). Опустите (*USE*) в него монету — и он выдаст три "ослепительные" фотографии (PHOTOS). Возьмите их (*PICK UP*).

Идите по улице вправо, пока не упретесь в дверь кабинета Дантиста (DENTIST DOOR). Откройте ее (Пункт меню *OPEN*). Не обращая внимания на жуткого вида лекаря, возьмите со стола Плоскогубцы (PLIERS) и быстренько ретируйтесь.

Чуть левее кабинета Дантиста находится Магазин "Дары Моря" (FISH SHOP). Зайдите туда и поговорите с CAPTAIN (Капитаном). Вначале скажите ему: <I DON'T KNOW WHAT YER GOT> (Я просто хочу узнать, что у вас есть), затем произнесите вторую фразу: <SO, YOU DON'T HAVE A CATALOG?> (Так, у вас нет каталога?), опять вторую: <HEY... I JUST WANT TO KNOW WHAT YOU SELL> (Да я просто хочу узнать, что у вас есть в продаже) и опять первую: <COOL, THAT'S JUST WHAT I NEED> (Здорово, это как раз то, что мне нужно!). Теперь Капитан попросит у Вас ID (Удостоверение гильдии рыбаков). Спросите его (первая фраза): <SO, HOW DO I JOIN?> (Как же мне вступить в гильдию?). Поскольку необходимые фотографии у Вас есть, Вас примут и выдадут сачок (NET).

На всей улице осталась только одна дверь, куда Вы еще не заходили — забегаловка "BURGER JOINT". Внутри явно что-то случилось: аппарат по изготовлению гамбургеров (BURGER CHUTE) вышел из строя и плюется своей продукцией. Поймайте гамбургер (BURGER) при помощи сачка. Теперь можно отправляться дальше.

Приключения в парке

Выберите в меню пункт *USE* (Использовать) и воспользуйтесь картой, чтобы попасть в парк. Перед Вами дырявый шланг, подключенный к трубе без крана. Заклейте пластырем дырку в шланге (HOLE IN PIPE), а затем отверните (*USE*) кран трубы (STAND PIPE) при помощи плоскогубцев. Включится поливалка, и из земли выскочит потревоженный Червяк (WORM). Он Вам потребуется, так что... уговорите его (*TALK TO* WORM). Скажите ему последнюю фразу из списка: <I NEED A FAVOUR. CAN YOU HELP?> (Не окажешь ли ты мне одну услугу?) В результате червяк согласится пойти с Вами на рыбалку. Если такой фразы в предложенном списке нет, не расстраивайтесь, вернетесь потом.

Отправляйтесь налево. Вначале подберите газету (NESPAPER). Обязательно посмотрите ее (*LOOK AT* NEWSPAPER) — теперь у Вас на карте появился пункт "MUSEUM" (Музей). Поговорите с Ройстоном (ROYSTON). Скажите ему первую фразу: <WHOA, YOU SHOULDN'T EAT SO MUCH BEEF DUDE> (Тебе не стоит есть так много мясного). За гамбургер Ройстон пригласит Вас в свой "дом". После приятной беседы попрощайтесь с Ройстоном (последняя фраза) и прихватите с собой сетку для раков (LOBSTER POT). Из последующего разговора выяснится, что эта сетка свалилась с грузовика, принадлежащего Дику Тейту, уехавшему в сторону Порта (DOCKS).

Где находится порт?

Чтобы узнать, где расположен Порт, Вам придется вернуться на Аллею (MALL). Для этого воспользуйтесь картой. Вновь найдите Справочное бюро (INFORMATION SHOP) и задайте Гигантскому Мозгу вопрос: <CAN YOU TELL ME WHERE THE DOCKS ARE?> (Не подскажете ли, как пройти в порт?). Мозг ответит, и на Вашей карте появится еще один пункт — "THE DOCKS" (Порт). Именно туда мы и направляемся (Воспользуйтесь картой).

В порту

В Порту Вы обнаружите, что дверь в запертый Склад (WAREHOUSE) охраняет широкоплечий Охранник Байрон (BYRON) и без пропуска туда не войти. Пройдите направо и подберите Рыбу-пилу (CHAINSAW FISH). Вернитесь и спуститесь по лестнице (LADDER) на корабль Билли Досера (BILLI DOSSER).

Поговорите с Билли — спросите его (первая фраза): <DO YOU HAVE A WAREHOUSE SECURITY PASS?> (Нет ли у Вас пропуска на склад?), а когда тот скажет, что на склад пускают только рабочих, попроситесь работать на корабль (первая фраза): <SO COULD I GET A JOB ON YOUR BOAT?> (А могу ли я устроиться на ваш корабль?). Билли потребует от Вас выполнения кучи условий: быть в гильдии рыбаков, иметь при себе Определитель рыб (FISH IDENTIFICATION BOOK) (это уже выполнено), Удочку (FISHING ROD) и Желтый непромокаемый плащ (YELLOW WATERPROOF RAINCOAT). Что ж, Вам и Баду Таккеру придется отправиться на поиски недостающих вещей.

Удочка

Вначале вернемся в Парк. Отпилите ветку дерева (BRANCH) при помощи рыбы-пилы и подберите ее. Если Вы еще не взяли червя (WORM), то сделайте это сейчас.

Теперь, чтобы попасть в Музей, воспользуйтесь картой (Пункт THE MUSEUM). Перед входом некто читает газету. Обратите внимание на свешивающийся из-под газеты шнурок (STRING). Возьмите его. Теперь можно сделать удочку: соедините (*USE*) шнурок с веткой, а то, что получилось — с английской булавкой. Удочка (FISHING ROD) готова.

Желтый плащ

Зайдите в Музей. Там, в самом правом углу выставлен замечательный плащ (RAINCOAT). Но, увы, путь к нему преграждает чутко спящий Надзиратель (CURATOR). Однако его можно обмануть. Подберите около входа Роликовые коньки (ROLLER SCATES) и наденьте их на Надзирателя. Теперь, пока он занят сохранением равновесия, заберите плащ. Однако он красного, а вовсе не желтого, как требуется, цвета. Не беда, помните Вашего приятеля Маляра?

Отправляйтесь снова на улицу по соседству с отелем (SEEDY STREET). Найдите Маляра и попросите его перекрасить плащ, сказав последнюю фразу из списка: <YO, DAVE! HOW ABOUT A FAVOUR?> (Привет, Дэйв! Не поможешь ли ты мне?) и потом опять последнюю: <I NEED A PAINT JOB> (Мне нужно кое-что покрасить). Когда Маляр спросит Вас о цвете, не привередничайте, а выберите первый вариант ответа: <WHAT COLOURS HAVE YOU GOT?> (А какие цвета есть?). И через минуту Ваш плащ станет ярко-желтым. Все. Теперь у Вас есть все для получения пропуска на таинственный склад.

Пропуск на склад

Вернитесь в Порт, спуститесь по лестнице на корабль и поговорите с Билли Досером. Скажите ему последнюю фразу: <HEY, BILLY I'VE GOT THE GEAR> (Привет, Билли, я собрал все необходимое). Билли примет Вас на работу и выдаст пропуск (SECURITY PASS).

Поднимайтесь на причал, вручите пропуск Охраннику Байрону и двери склада распахнутся перед находчивым Бадом Таккером. Да, конечно, Профессора прятали именно там...

Поздравляем! Вот Вы и прошли первую часть, но впереди еще две.

Часть вторая

Есть поговорка: "Ни один добрый поступок не должен остаться безнаказанным". Похоже, это именно про Вашего героя. Ну, стоило ли отыскивать Профессора, чтобы вместе с ним оказаться в руках злодея? Дик Тэйт заточил Вас в комнате своей секретной лаборатории и отправился завоевывать мир.

Надеемся, что с игрой Вы уже освоились и теперь Вам потребуются лишь самые общие инструкции.

Путь на свободу

Прежде всего поговорите (*TALK TO*) с Профессором — в конце концов, он вспомнит про свои лазерные часы (LASER WATCH) и разрежет путы. Сами часы окажутся у Вас — их еще можно использовать для создания сильного магнитного поля. Дверь заперта и придется воспользоваться вентиляционным люком (AIR VENT). Профессор, разумеется, с Вами не полезет.

Вот Вы и в вентиляционной трубе. Ползите налево — этот выход ведет в подземку (SUBWAY TUNNEL), но там пока делать нечего, поэтому выходите направо через дверь с надписью "EXIT".

На причале и в окрестностях

Вы добрались до причала. Отправляйтесь (*WALK TO*) в сторону дальних доков (THE FAR DOCKS). В воде блестит какой-то предмет (SHINY OBGECT). Чтобы его достать, воспользуйтесь магнитными часами (Пункт меню *USE*). Это же ключ (BRASS KEY)!

Отоприте (*USE*) этим ключом стоящий неподалеку шкаф (CUPBOARD) и откройте его (пункт меню *OPEN*). Из выпавших вещей возьмите Заводного утенка (DANCING DUG) и "Розовую штучку" (PINKNI OBJECT). Возвращайтесь на причал.

Пройдите немного вправо и войдите в странную дверь (STRANGE DOOR). Она ведет в казармы. Под койкой подберите бутыль с горячей водой (BOTTLE OF HOT WATER). Возвращайтесь на причал.

Теперь опять направо — в Командный пункт (COMMAND CENTER). Поговорите (*TALK TO*) с Техниками (TECHNICIANS) — задурить их ничего не стоит — выбирайте любую фразу.

Снова в катакомбах Дика Тейта

Теперь возвращайтесь в вентиляционную трубу и отправляйтесь направо. Вы окажетесь в странной комнате (STRANGE ROOM). Обратите внимание (*LOOK AT*) на записку (NOTE): в ней перечислено, что Вам потребуется, чтобы выбраться через закрытую дверь. Теперь идите налево в коридор (CORIDOR). Покажите (*USE*) заводного утенка Охраннице Берил (BERIL). Она впадет в детство и выронит ключ (SAFE KEY).

Откройте этим ключом дверь, которую охраняла Берил. Вот и снова мы встретились с Профессором! Слушать его гениальные идеи нам сейчас некогда. Отправляйтесь дальше по коридору (BOTTOM OF CORIDOR) и в дверь кухни (DOORWAY).

На кухне ударьте Розовой штучкой по картине (PAINTING), расположенной на стене справа от транспортера (DUMBWAITER), и пока повар отвлекся, быстренько вылейте (*USE*) бутыль с горячей водой в стоящий на столе кувшин (JUG). У Вас останется пустая бутыль (EMPTY BOTTLE). На столе у задней стены возьмите (пункт меню *PICK UP*) радиоприемник (RADIO). Откройте его и Вы увидите батарейки (BATTERIES). Прихватите их с собой.

Снова на причале

Теперь возвращайтесь в Командный пункт (COMMAND CENTER) и возьмите (пункт меню *PICK UP*) зеленую кассету (CASSETE TAPE) — она лежит на машине с рычагами. Теперь пройдите в левую дверь.

Роскошная комната. И портрет Дика Тейта на стене. Отодвиньте его (*MOVE* или *OPEN*). Отоприте сейф (SAFE) при помощи ключа Берил и возьмите из него накладной нос (FALSE NOSE).

Приключения на подводной лодке

Если Вы уже пытались попасть на подводную лодку, то знаете, что плавать Бад Таккер не умеет. Но безвыходных положений не бывает. Возвращайтесь на при-

чал и надуйте (*USE*) пустую бутыль при помощи кислородного баллона (OXYGEN BOTTLE) — он находится у входа в тоннель Подземки. Теперь у Вас есть надутая бутыль (INFLATED BOTTLE). С ее помощью Вы сможете доплыть до подводной лодки (SUBMARINE). Вперед, Бад Таккер!

На субмарине полезайте в люк (HATCH). Теперь налево. Чтобы остановить вращение ключа (KEY) нажмите на кнопку (BUTTON). Теперь ключ можно взять (*PICK UP*).

Далее отправляйтесь в рубку (OFFICE DOOR) и прочитайте записку (POST-IT), прикрепленную на доске объявлений (NOTICEBOARD). Ищите хорошенько! На ней указан пароль: "BIG YELLOW PANTS" (Большие желтые трусы). Здесь же возьмите диктофон (CASSETTE RECORDER). Вставьте (*USE*) в него батарейки и кассету.

Выходите из Рубки и идите направо. Включите компьютер (COMPUTER) и введите пароль. Дело сделано! После этого отправляйтесь на палубу и возвращайтесь на причал.

Побег

Чтобы записать бормотание спящего охранника, следует вернуться в казарму через странную дверь (STRANGE DOOR) и использовать (*USE*) диктофон.

Опять придется пройти на кухню и вставить (*USE*) ключ, найденный в подводной лодке, в стиральную машину (WASHING MASHINE). У Вас получился новый ключ.

С ним вернемся в подземку и заведем Заводного водителя (CLOCKWORK DRIWER) поезда. Поезд уедет, а на открывшейся стене Вы обнаружите необходимый Вам пропуск (SECURITY PASS).

Все необходимые для побега предметы собраны. Возвращайтесь к Профессору. Теперь Вы можете миновать пропускной пункт и выбраться из лаборатории Дика Тейта. Не плохо, не правда ли?

Часть третья

Действие последней части начинается на задворках отеля (ALLEYWAY). Это место Вам уже знакомо, правда, теперь оно изрядно изменилось (как, впрочем, и весь окружающий мир). К счастью, все игровые принципы остались прежними: мы опять собираем всякую всячину. Бад Таккер набирает скорость. И мы вместе с ним.

Путь в лабораторию Профессора

Прежде всего подберите (*PICK UP*) коробку из-под пиццы (PIZZA BOX) и сдувшийся шарик (DEFLATED SPACE HOPPER). Воспользовавшись магнитными часами, откройте дверь подвала (CELLAR DOOR). Нам туда.

В подвале нас интересует жевательная резинка (PINK GUM), рычаг (CRANK) и Плащ (RAINCOAT). Возьмите все это и выходите.

Рычагом следует воздействовать на платформу (PLATFORM). Залепите (*USE*) жвачкой сдувшийся шарик. В результате у Вас появится надутый шарик (INFLATED HOPPER), который следует применить (*USE*) на потолочный люк (SKYLIGHL). Возьмите газету (NEWSPAPER) и выходите.

В этом месте следует выбрать центральный тоннель. В его конце Вы найдете емкость с маслом (OIL CAN) и гаечный ключ (WRENCH). Им Вы сможете отвинтить (*USE*) рукоятку (ROTOR). Не забудьте захватить с собой и ее, и шайбу (WASHER). Уходим отсюда.

Теперь можно вылить масло на багор (FIRE AXE), который возьмем с собой.

Следующий тоннель — левый. В нем мы найдем сотовый телефон (MOBILE TELEPHONE). Настало время почитать (*LOOK AT*) газету. Дальше — наверх. Здесь Вам встретится некто Элвис (ELVIS), с которым придется поговорить. После беседы спускайтесь по лестнице вниз. Спустились? Хм, в этом месте ничего полез-

ного нет. Возвратитесь на две комнаты назад и идите в приемную (WAITING ROOM).

Включите (*USE*) телевизор (TV), переключите его на третью программу и воспользуйтесь Сотовым телефоном. Теперь у Вас есть часы с кукушкой (CUCKOO CLOCK). Все, можно идти дальше.

Задание Профессора

Идем направо через подъемник (ELEVATOR) и попадаем в подвал. Вернитесь к Профессору и пригласите его войти. После разговора профессор выдаст Вам список (ITEM LIST). Удивительное дело: все эти странные предметы необходимы для спасения мира. Никто не говорит, что собрать все это просто — список огромен. Чуть позже мы расскажем, где все эти вещи искать.

Кстати, перемещаться в городе можно при помощи карты, так же, как и в первой части, а вот возвратиться к Профессору удастся только через уже знакомую Вам приемную (WAITING ROOM): чтобы запустить подъемник, следует указать курсором на черный проем и нажать левую кнопку мыши. Все найденные предметы придется отдавать Профессору прямо в руки, после чего он будет вычеркивать их из списка. Итак, вперед!

Сковорода

Прежде всего отыщем Кондитерскую (BAKERY) на улице перед отелем (SEEDY STREET). Здесь Вы можете достать сковородку (FRYING PAN). Ради нее придется очень долго разговаривать с Пекарем. В конце концов он разозлится и запустит сковородой в голову настырного Таккера.

Бар

Воодушевленные таким успехом, отправимся в Бар (STRIP JOINT) на улице перед отелем (SEEDY STREET). Возьмите мел (CHALK) и спички (MATTCHES). Поговорите с Пожарным (FIREMEN) — он уронит нужный Вам бильярдный кий (POOL CUE), который стоит захватить с собой.

Аллея

Теперь придется вернуться на Аллею (MALL) (Для этого следует воспользоваться картой) и отыскать там магазин "Затычки" ("PLUGS!") (Тот самый, где Вы фотографировались). За шайбу (WASHER) Вы сможете купить конфету (CANDY). Обратите внимание (*LOOK AT*) на лежащие на прилавке ушные затычки (EAR PLUGS). Поговорите с Продавцом, а когда он полезет под прилавок, будьте готовы быстро схватить (*PICK UP*) ушные затычки. Держите курсор на этом пункте меню!

Отыщите на Аллее Шпионский магазин (SPY STORE). Поговорите со Шпионом (SPY), а затем наденьте (*USE*) плащ и возьмите (*PICK UP*) перчатки (GLOVES).

Вы уже были в Музыкальном магазине (70'S SHOP)? Как нет? Чтобы поговорить с Продавцом Dr.7, придется воспользоваться ушными затычками. В результате разговора он вручит Вам ящик с разным товаром, среди которого Вам понадобятся оранжевая штучка (ORANGE NI OBGECT) и странная штуковина под названием FANS'S BASE. Если приделать к ней рукоятку (ROTOR), получится неплохой вентилятор (WIND MASHINE). Теперь можно распрощаться с этим магазином навсегда.

Вы еще не запутались? Да, нелегкая это работа — мир спасать. Но делать нечего, Профессору требуются абсолютно все предметы из составленного им списка. Что ж, продолжаем.

Обмены в парке

Наш путь лежит в Парк (PARK). Поговорите (*TALK TO*) с Девочкой (GIRL): в обмен за шарик (BALLOON) она попросит конфету (CANDY). Что ж, меняйтесь!

Протрите (USE) мелом, взятым из Бара, гирю (WEIGHT) Силача (WEIGHTLIFTER). В результате Вы сможете взять (*PICK UP*) птичку (BIRG), которую следует поселить (пункт меню *USE*) в Часы с кукушкой. Гирю тоже возьмите — на самом деле это Шар для игры в кегли (BOWLING BALL) и он Вам еще пригодится.

Неподалеку Вы найдете Ройстона. Поговорите с ним. С этим старикашкой Вам придется несколько раз меняться. От него Вам требуется получить рыбу (FISH). Рыбу Ройстон согласится обменять на Плащ, но если Вы еще не были в Шпионском магазине (SPY STORE), то плащ Вам еще пригодится, и с этим обменом стоит подождать. В противном случае Плащ придется выменивать обратно — за оранжевую штучку (ORANGE NI OBGECT), которую вы раздобыли у Продавца Dr.7 из музыкального магазина в Аллее.

Клей и то, для чего он нужен

Снова Аллея (MALL). Теперь нас интересует Справочное бюро (INFORMATION SHOP). Вместо Мозга (вспомните первую часть игры) здесь правит Глаз (EYE). Поговорите с ним и попросите о помощи. После того как он задаст Вам свою загадку, попробуйте ее разгадать — ничего не поделаешь, Вы ошиблись. Чтобы найти ответ, вернитесь к Профессору, поговорите с ним, выйдите, вернитесь и поговорите с ним еще раз. Теперь можете возвращаться к Глазу. За правильный ответ Вы получите клей (GLUE).

Далее нам придется снова посетить Музей (MUSEUM). К несчастью, двери его заперты. Чтобы войти, ткните (*USE*) их Багром (FIRE AXE). После этого придется отыскать место, при попадании на которое выскакивает титр "NAIL" (Гвоздь). Не найти его трудно: оно находится там, где раньше была закрытая дверь. Попав в Музей, воспользуйтесь клеем (GLUE): возьмите (*PICK UP*) роликовый конек (ROLLER SCATE) — тот, что остался на ноге Смотрителя и не испачкался в клее. Кроме того, захватите костюм гавайской девицы (HULA GIRL).

Где мы еще не были?

Во-первых, в Порту (DOCKS). Здесь Вам придется открыть ящик (BOX) и подобрать талон на прием к дантисту (APPOINTMENT CARD). Кроме того, ткните кием в рубашку (SHIRT), после чего возьмите ее с собой, равно как и упавшую затычку (PEG).

Вернитесь на Улицу перед отелем (SEEDY STREET), туда, где расположен люк (MANHOLE). Рыбу, необходимую для его открывания, вы уже взяли у Ройстона. Попав на склад (используйте (USE) затычку (PEG)), не тратьте время зря — все равно Вы сможете взять только дорожный конус (TRAFFIC CONE), который следует отнести Ройстону и обменять у него на трубку (PIPE).

Последнее место, которое стоит посетить — это кабинет Дантиста (DENTIST DOOR) в Аллее (MALL). Чтобы войти, отдайте (*GIVE*) Виолет (VIOLET) талон на прием. В кабинете же придется уговаривать курицу (HEN) пойти с Вами. Когда это удастся, возьмите ее с собой.

Назад к Профессору

Итак, события стремительно приближаются к развязке... Теперь мы можем изготовить Скейт-Виндсерфинг (SAILBOARD): соедините (*USE*) кий, рубашку и роликовый конек. Возвращайтесь к Профессору и отдайте ему все, что Вы для него собрали. Чтобы проверить, все ли найдено, просмотрите (*LOOK AT*) список.

Ура! Составные части собраны, на экране финальная заставка, мир спасен, а Вы прошли игру!

Но не спешите освобождать место на диске — эта игра полна юмора, парадоксов и забавного нонсенса. Ее можно не только проходить, но и попросту смотреть варианты диалогов персонажей и дивиться бурной и изобретательной фантазии художника и звукооператора. А с неутомимым Главным Героем Вы просто сроднитесь. Так что удачи тебе, Бад!

CRUSADER: NO REGRET

Фирма	ORIGIN Systems Inc.
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Mouse
Видеорежимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/16/PRO, Gravis Ultrasound

Многие любители игр в стиле "action" с большим удовольствием воспримут недавно появившееся на рынке компьютерных игр продолжение всем известного "Крестоносца". "Без пощады" — так переводится название этой игры. Это увлекательный боевик с элементами квеста, обладающий динамичным и захватывающим сюжетом.

В далеком будущем, в одной из шахт компании "DARKSIDE MINING INC.", расположенной на Луне и сотни лет служившей местом ссылки, вспыхнуло восстание. Его подняли заключенные, решившие свергнуть своих тюремщиков и завоевать свободу. Битва восставших с солдатами компании достигла кульминационной точки, и чаша весов клонилась не в пользу повстанцев. Ряды бойцов Сопротивления редели, и восстание вот-вот могло захлебнуться. Но неожиданно у повстанцев появился шанс переломить ход битвы. К ним попали секретные сведения о расположении основных стратегических объектов противника, и, если удастся нанести по ним точный и разрушительный удар, то войска компании лишатся поддержки извне и будут разбиты. Но этот удар должен быть нанесен в самом сердце расположения противника. Только один человек может проникнуть туда и это должен быть ветеран, лучший боец, который не растеряется в любой ситуации, какой бы критической она ни была. Выбор пал на Вас и теперь в Ваших руках судьба восстания.

И вот, минуя охранные системы, Вы пробрались в главное здание центра управления. Только что за Вашей спиной закрылись мощные герметичные переборки входа, отрезая возможность возвращения, и Вы оказались лицом к лицу с противником...

В этой игре использованы все возможности современных мультимедийных компьютеров: прекрасная SVGA-графика, высокая четкость прорисовки деталей, великолепные видео- и звуковые эффекты, придающие реалистичность происходящему. Вы обладаете большой свободой передвижения и можете бегать, прыгать, кувыркаться, уклоняться от выстрелов противника. Снаряжение, которым Вы сможете пользоваться, сделано по последнему слову техники будущего — это и двенадцать видов стрелкового оружия, различные мины и бомбы с возможностью дистанционного управления, а также оружие защиты и другое вспомогательное оборудование. Вам противостоит множество жаждущих Вашей смерти противников — от обычных охранников из службы безопасности, до бойцов элитных подразделений спецназа. Вам встретятся дружественные и враждебные роботы, некоторыми из которых Вы сможете дистанционно управлять. Одним словом, оторваться от игры Вам будет нелегко.

Главное меню

Просмотрев мультфильм-заставку, Вы попадаете в главное меню. Чтобы выбрать любой пункт — встаньте на него с помощью клавиш-стрелок (текущий пункт выделяется яркостью) и нажмите \Enter\, или просто щелкните на нем левой кнопкой мыши. Вы попадете в соответствующее подменю.

Далее приведена структура главного меню с описанием всех пунктов.

NEW GAME — выбрав этот пункт, Вы начнете новую игру. Вначале Вам будет предложено определить уровень сложности:

MAMA'S BOY — "Маменькин сынок" — уровень для начинающих. Здесь будет минимальное количество противников и у большинства из них — довольно слабое оружие.

WEEKEND WARRIOR — "Любитель". На этом уровне врагов больше, но ненамного, да и вооружение у них самое обычное. Здесь удобно тренироваться: стрелять придется не очень много и есть время осмотреться по сторонам. Впрочем, осторожность соблюдать все же следует.

LOOSE CANNON — "Шквальный огонь" — "продвинутый" уровень. Противников много, больше, чем на всех предыдущих уровнях, и теперь их не так легко уничтожить. Придется здорово постараться, чтобы остаться в живых и дойти до цели.

NO REGRET — "Без пощады" — максимальная сложность и истинное удовольствие. Тут уж, действительно, пощады не ждите, врагов множество и почти все они — из элитных частей, и к тому же вооружены не просто автоматами, а лазерными винтовками, имеется у них и другое снаряжение. Скучать не придется ни секунды и чтобы справиться со всеми, необходимы железные нервы и хорошо отработанная тактика ведения боя с различными типами противников.

LOAD GAME — загрузить сохраненную игру. Вы имеете возможность выбрать любую из записанных ранее игр и продолжить прохождение.

SAVE GAME — сохранить игру. Если Вам необходимо сделать перерыв в любой момент игры — вы можете сохранить текущее ее состояние, чтобы потом вернуться к ней с помощью пункта *LOAD GAME*.

OPTIONS — настройки. Выбрав данный пункт меню, Вы попадаете в обширное подменю, где можете настроить "по вкусу" разнообразные параметры игры:

ANIMATIONS ON/OFF — включить или выключить показ заставок и мультфильмов во время игры.

VIDEO LARGE/SMALL — здесь Вы можете указать размер экрана, который будет при просмотре мультфильмов. Предлагается два варианта: широкий экран и узкий.

HI COLOR VIDEO ON/OFF — эта кнопка включает и выключает графический режим с повышенным количеством цветов при показе мультфильмов.

LIMIT BLASTS ON/OFF — устанавливает и отменяет неограниченный запас патронов для Вашего оружия. Если запас ограничен, то, истратив последнюю обойму, Вам придется срочно искать новую. Если ограничений нет, Ваша "последняя" обойма не кончится никогда.

SOUND VOLUME — регулирует уровень громкости звуковых эффектов и речи.

MUSIC VOLUME — устанавливает громкость музыкального сопровождения.

MOUSE RESPONSE — если Вы пользуетесь мышью для управления в игре, здесь Вы можете настроить ее чувствительность.

QUIT — выход в главное меню.

CREDITS — это возможность просмотреть авторский состав, работавший над созданием данной игры, т.е. программистов, дизайнеров, мастеров спецэффектов и т.д.

QUIT — выход в DOS.

Во время игры Вы можете использовать функциональные ("горячие") клавиши для быстрого выполнения различных операций:

\F1\ — вход в главное меню.

\F2\ — вход в меню настроек.

\F3\ — вызов подсказки.

\F4\ — быстрая-загрузка игры.

\F5\ — быстрая запись игры.

\F8\ — загрузить игру.
\F9\ — сохранить игру.
\Alt\+\X\ — выход в DOS.

Управление

В этой игре управление можно осуществлять одновременно с клавиатуры и мышью, либо используя только клавиатуру. Ниже следует перечень клавиш с описанием их действия.

\вверх\ — передвижение вперед с нормальной скоростью — иногда полезно дать отдых своим нервам после битвы. Кроме того, этот темп удобен при разведке незнакомых помещений.

\вниз\ — движение назад с нормальной скоростью.

\влево\, \вправо\ — для поворотов, соответственно: влево и вправо.

Прижав клавишу \Shift\ и нажав одну из стрелок, Вы будете выполнять описанные выше действия существенно быстрее. Иногда ретироваться с поля боя — не трусость, а разумная осторожность.

\Alt\ в сочетании со стрелкой \влево\ или \вправо\ дает возможность двигаться боком (режим "скольжения"). Удобно для того, чтобы, уклоняясь от выстрелов противника, оставаться лицом к нему и вести ответный огонь.

\Ctrl\+\вверх\ — кувырок вперед, может оказаться полезным в критической ситуации, поскольку выполняется очень быстро.

\Ctrl\+\вниз\ — присесть на колено — позволит Вам уклониться от огня солдат противника или автоматических сторожевых установок, вмонтированных в стены. Повторное нажатие этого сочетания клавиш вернет Вас в нормальное положение.

\Ctrl\+\влево\, \Ctrl\+\вправо\ — кувырок влево или вправо соответственно, пожалуй, самый эффективный маневр в случае опасности. Быстрый уход в сторону почти наверняка спасет Вас от сделанного в Вашу сторону выстрела.

\J\ — прыжок вперед, служит для преодоления препятствий.

\Space\ — открыть огонь.

Одновременное использование мыши и клавиатуры, с одной стороны, существенно расширит Ваши возможности, с другой — потребует от Вас определенных навыков, поскольку это более сложный способ управления. Решить, какой способ управления более удобен, Вам предстоит самостоятельно.

В том случае, если Вы используете только мышь:

Повороты осуществляются движением мыши влево или вправо, чтобы двигаться вперед и назад также передвигайте мышь в соответствующем направлении. Щелчок левой кнопкой мыши эквивалентен нажатию клавиши \Space\ — вы откроете огонь.

Во время игры у Вас периодически возникнет необходимость нажимать на кнопки, собирать полезные вещи (оружие, боеприпасы и т.д.). Поэтому приводим перечень клавиш, которые помогут Вам в этом:

Если Вам требуется получить доступ к компьютерному терминалу, подобрать что-либо, нажать на кнопку — используйте для этого клавишу \S\. При этом появится серый крестик, указывающий на предмет, который Вы выбрали, и, если это то, что Вам нужно, нажмите \Enter\. Если же в данном месте не оказалось ничего подходящего, то Вы услышите специфический звуковой сигнал.

Чтобы использовать какой-либо предмет из имеющегося у Вас снаряжения, Вам необходимо выбрать его из списка. Перемещаться по нему Вы можете с помощью кнопок \O\ и \I\. Использовать выбранные предметы можно, нажав кнопку \U\.

\R\ — включает/выключает щит радиационной защиты.

\B\ — служит для установки детонатора MINE-DET (см.главу "Вооружение").

\Ctrl\+\D\ — предназначена для включения DATA LINK. (описание этого устройства также см. в главе "Вооружение")
\M\ — использовать MEDIKIT (см. там же).
\CTRL\+\V\ — выводятся справочные данные: объем памяти, версия игры, и т.д.
\F7\ — разбивает весь уровень на сектора, делая его "в клеточку".
\Alt\+\F7\ — такая же клетка, только крупнее.
\Ctrl\+\F7\ — то же, но мельче.

Запуская игру, в командной строке, после исполняемого файла, можно указать следующие параметры:

WARP N — попасть сразу на уровень с номером N.

SKILL M — задать непосредственно при запуске, уровень сложности M, где M=1,2,3,4.

Несколько слов о структуре экрана: помимо вида сверху на Вашего героя, Вы можете контролировать следующие показатели на экране (слева направо): в маленьком окошке слева показан Ваш боезапас (энергии или патронов), правее — число оставшихся магазинов для зарядного оружия (для энергетического оружия в этом окне стоит ноль), далее показан тип Вашего оружия (переключаться между ними можно, нажимая поочередно клавиши верхнего ряда клавиатуры \1\, \2\,... \=\). В следующем окне изображен выбранный предмет из Ваших запасов, использовать который можно клавишей \U\, а переключиться на следующий или предыдущий — клавишами \(\ и \)\ соответственно. Последнее окно отображает состояние Вашего здоровья (синяя полоса) и мощность защитного щита (продолжающая синюю красная полоса — чем мощнее щит, тем она длиннее). Если щит оказывает защиту от данного вида оружия, то при попадании в Вас сначала убывает красная полоса, если же нет, то сразу убывает синяя. Здоровье восстанавливается с помощью клавиши \U\ при выбранной аптечке, а мощность защитного щита — \U\ при выбранной батарее.

Наконец, если во время игры Вам придется совсем туго, наберите код: LOOSECANNON16 — у Вас появятся все виды оружия и боеприпасов. Для их пополнения необходимо периодически нажимать \F10\. Использование этого кода дает еще один эффект — если во время боя Вас убьют, то, нажав \F10\, Вы сможете вновь продолжить игру.

Вооружение

Отправляясь на серьезное задание, полезно иметь при себе что-нибудь, что заставит противника проникнуться к Вам уважением. Не помешает и пара "козырей" в рукаве. Отрадно, что разработчики игры не забыли об этом. Вам предлагается разнообразный выбор стрелкового оружия и богатый арсенал разнообразных спецсредств, которых с лихвой хватит для проведения полномасштабных террористических операций.

Ниже следует перечень оружия и снаряжения, которое рано или поздно станет доступно Вам в этой игре:

RP-32 "PACIFIST" — автомат 30-го калибра.
Масса вместе с обоймой: 2.4 кг.
Эффективная дальность стрельбы: 75 м одиночными и 25 м — очередью.
Скорострельность: 10 выстрелов в секунду.

Это стандартное оружие пехоты. Применение электронных систем наведения на цель увеличивает эффективную дальность стрельбы до 200 м. Обычная емкость магазина — 60 патронов тридцатого калибра. Сверхпрочный огнеупорный пластик, из которого изготовлен автомат, способен выдержать огромные перепады давления и температуры. Убойная сила этого оружия невысока, но для врага, не защищенного силовым полем, несколько выстрелов являются

смертельными. Словом, вполне подходящее оружие для борьбы против рядовых охранников.

SG-A1 "CONFORMER" — помповое ружье, стреляющее 13 граммовыми пулями.

Масса вместе с магазином: 3.1 кг.

Эффективная дальность стрельбы: 20 м.

Скорострельность: 2 выстрела в секунду.

Это ружье является стандартным оружием работников службы безопасности, а также используется полицейскими подразделениями при подавлении мятежей. Емкость магазина — 12 патронов. Из-за низкой скорострельности эффективнее его применять против одиночных противников, его убойной силы достаточно, чтобы одним выстрелом поразить незащищенного врага. Однако, если неприятельских солдат много, лучше взять что-нибудь более скорострельное.

AC-88 "REAPER" RIOT GUN — улучшенная модификация описанного выше "Конформера", существенно превосходит прототип по убойной силе и скорострельности.

Масса вместе с магазином: 3.5 кг.

Эффективная дальность стрельбы: 20 м.

Скорострельность: 6 выстрелов в секунду.

AR-7 "RICO" ROCKET LAUNCHER — переносная ракетная установка.

Масса в снаряженном состоянии: 3.25 кг.

Эффективная дальность стрельбы: 1.2 км.

Скорострельность: 6 выстрелов в секунду.

Уникальное, поистине смертоносное оружие, стреляющее реактивными снарядами, которые после выстрела разделяются на три микроракеты длиной 5 см и диаметром 3 см, разлетающиеся в разных направлениях. Магазин рассчитан на восемь зарядов. Пока это только экспериментальная модель и поэтому встречается редко, однако, обладающий этим оружием имеет в своем распоряжении огромную огневую мощь и способен сокрушить все на своем пути. Первоначально создавалось как антитеррористическое и противоосадное оружие. Любой противник, после попадания в него снаряда, превращается в эффектный огненный факел. Однако будьте осторожны: стрелять следует только на открытых пространствах и с большого расстояния — иначе Вас поразит взрывной волной.

GL-303 GRENADE LAUNCHER — легкий гранатомет.

Вес вместе с зарядом: 4 кг.

Эффективная дальность стрельбы: 50 м.

Скорострельность: 1 выстрел в секунду.

Этим оружием обладает, по крайней мере, один человек в отделении взвода огневой поддержки, оно также широко используется полицией и подразделениями по борьбе с терроризмом. Стреляет пластиковыми гранатами диаметром от 102 до 144 граммов, обладающими очень высокой разрушительной силой, имеет встроенный магазин на 10 зарядов. Из него также не рекомендуется стрелять в упор, в замкнутом помещении или имея на линии выстрела какие-либо препятствия.

BK-16 "CRYSTALLIZER" — высокоэффективный парализатор.

Масса вместе с зарядом: 6.7 кг.

Эффективная дальность поражения: 0 м.

Скорострельность: 3 выстрела в секунду.

Одна из новейших систем вооружения, изобретенная человечеством. BK-16 стреляет низкоскоростными 12-сантиметровыми снарядами, которые при ударе о преграду создают вокруг себя поле, сильно замедляющее молекулярное движение. Любой объект, оказавшийся в этом, поле оказывается "замороженным"

на несколько минут, при этом его температура близка к абсолютному нулю. Человеческий организм погибает почти мгновенно, механическим роботам наносится сильный, непоправимый ущерб, возникающий из-за изменений в кристаллической структуре материалов. Емкость магазина — 10 зарядов. Из парализатора также не следует стрелять в упор, чтобы не пострадать самому.

LNR-81 "LIQUEFIER".
Масса вместе с зарядом: 6.4 кг.
Эффективная дальность поражения: 33 м.
Скорострельность: 4 выстрела в секунду.

Это оружие стреляет баллонами, содержащими очень мощный химический реактив, который вызывает разрушение как органических, так и неорганических веществ. Противник "окисляется" буквально у Вас на глазах. Единственное доказательство его недавнего присутствия — это маленькая кучка зеленого вещества, которого не хватит, даже чтобы заполнить спичечный коробок. Аналогично вышеперечисленным типам оружия требует осторожности в обращении. Произведя выстрел с близкого расстояния, Вы сами можете стать зеленой кучкой. Емкость одного магазина 20 зарядов.

Описанные ниже виды оружия, в отличие от тех, что рассматривались ранее, не требуют специфических боеприпасов — обойм, магазинов и т.д., они стреляют импульсами энергии различного типа и питаются от универсальных батарей.

PA-31 "ADJUDICATOR" — обычное лазерное ружье.
Масса: 2.22 кг.
Эффективная дальность стрельбы: 50 м.
Скорострельность: 5 выстрелов в секунду.
Расход энергии: 45 единиц на выстрел.

По крайней мере один человек в пехотном взводе вооружен этим ружьем, а у подразделений элитных войск — это стандартное вооружение, им обладает каждый солдат. Стреляет единичными лазерными импульсами и одинаково эффективно как при поражении живой силы, так и техники.

PL-1 "UNIFIER" — плазменное ружье.
Масса: 3.7 кг.
Эффективная дальность стрельбы: 40 м.
Скорострельность: 12 выстрелов в секунду.
Расход энергии: 80 единиц на выстрел.

PL-1 "UNIFIER" стреляет импульсами раскаленной плазмы, направляемой узким лучом магнитного поля. Прямое попадание из ружья приводит практически к полному уничтожению цели. Чрезвычайно эффективно действует на незащищенный специальными энергетическими полями персонал, а также на механических роботов. Это полностью автоматическое оружие находится на вооружении антитеррористических подразделений и сил мгновенного реагирования. Не рекомендуется стрелять вблизи препятствий.

EM-4 "VORTEX" — ружье, стреляющее электромагнитными импульсами.
Масса: 4.4 кг.
Эффективная дальность стрельбы: 150 м.
Скорострельность: 3 выстрела в секунду.
Расход энергии: 200 единиц на выстрел.

Первоначально разработано для уничтожения механических целей, но не менее эффективно при поражении живой силы противника. При выстреле производит ошеломляющий эффект, буквально "стирая противника в порошок".

UV-9 "PULSAR" — мощное оружие, стреляющее узконаправленным лучом ультрафиолетового излучения.
Масса: 5.7 кг.

Эффективная дальность стрельбы: 50 м.
Расход энергии: 210 единиц на выстрел.

Это оружие все еще находится в стадии доработки и выпущено лишь несколько экспериментальных экземпляров. Стреляет ультрафиолетовым излучением высокой интенсивности. При попадании в цель уничтожает все мягкие ткани, оставляя лишь скелет и сухожилия. Противник, естественно, погибает. Также не применим с близкого расстояния. Этим мощнейшим видом оружия вооружены только экспериментальные части спецназа.

XP-5 "BROILER" — микроволновый излучатель.
Масса: 5.9 кг.
Эффективная дальность стрельбы: 25 м.
Скорострельность: 5 выстрелов в секунду.
Расход энергии: 140 единиц на выстрел.

Стреляет узким пучком микроволнового излучения с частотой в несколько десятков ГГерц. В результате попадания цель просто взрывается изнутри. Противник превращается в беспорядочно разбросанные куски мяса. Оружие одинаково эффективно действует как на живую силу противника, так и на роботов. Крайне не рекомендуется стрелять в упор.

Помимо стрелкового оружия в Вашем распоряжении может оказаться целый набор пиротехнических устройств:

DETPAC — обычная тротиловая бомба. Управляется дистанционно, но не далее, чем с расстояния 50 метров. Масса — около 1 кг. После установки ее можно взорвать, нажав на кнопку \B\. Любое взрывчатое вещество (как бомба, мина) устанавливается кнопкой \U\.

LIMPET MINE — мощная мина со встроенным датчиком перемещения. Она может быть установлена на любой плоской поверхности. Через три секунды после установки (Вам следует использовать их, чтобы отойти подальше) включается датчик, который реагирует на любое движение в радиусе полуметра, и мина взрывается. Хорошая возможность устраивать ловушки противнику, но следует быть осторожным, чтобы самому не попасться в них.

SPIDER BOMB — бомба "паук". Очень мощное взрывное устройство со встроенным механизмом передвижения. Когда установлено, движется по прямой линии до столкновения с первым препятствием. При этом Вы можете управлять им при помощи стрелок \влево\ и \вправо\. "Паук" очень удобен против сильного противника, к которому проблематично лично подобраться поближе.

SPIDER MINE — аналог SPIDER BOMB, но снабженный датчиком движения. После установки мина ждет приближения противника, и после срабатывания датчика начинает двигаться за ним, а врезавшись, взрывается. Важная особенность: SPIDER MINE действует только на "чужих".

POCKET BETTY — карманная бомба с очень широким радиусом поражения. При подрыве, который происходит при нажатии клавиши \B\, из нее вылетают четыре мини-бомбы, которые вместе с основной бомбой взрываются, поражая большую площадь.

MINE-DET — детонатор. Этот детонатор предназначен для взрыва мин типа LIMPET и SPIDER, независимо от того, кто их установил, — вы или противник. Взрывается также при нажатии кнопки \B\.

DISRUPTER — еще одна мина-ловушка. Она помещается на платформу телепортера. При попытке телепортации мина искажает сигнал, после чего все, кто был на платформе, погибают, а платформа самоуничтожается.

Помимо оружия уничтожения в этой игре существуют и защитные средства:

IONIC SHIELD — генератор ионного щита. Это наименее мощное защитное поле, которое ослабляет убойную силу оружия, стреляющего обычными пулями (автомат, помповое ружье), но бесполезен против энергетических разрядов. Часто используется полицией и охранными подразделениями. Масса — 1.2 кг.

PLASMA SHIELD — плазменный щит. Окружает своего носителя плазменным барьером. Степень защиты на порядок выше, нежели у ионного щита. Обеспечивает защиту от энергетических видов оружия. Его масса — 3.3 кг.

GRAVITON SHIELD — гравитационный щит. Это экспериментальная модель, вносящая искажения в пространственно-временной континуум в непосредственной близости от использующего его. Обеспечивает очень эффективную защиту против всех видов вооружения. Из-за своей уникальности используется только особо важными персонами и при проведении миссий особой секретности. Масса щита — 5 кг.

RADIATION SHIELD — радиационный щит, служит для защиты от всех видов радиационного излучения. Компактные размеры позволяют носить его на поясе или на рукаве униформы. Масса щита — 1.7 кг.

EMP INHIBITOR — это защитное оружие, способное при помощи мощных электромагнитных импульсов парализовать на время все механические объекты в радиусе до 10 метров. Несмотря на свою эффективность, неудобен из-за очень большого потребления энергии. Масса — 0.7 кг.

BATTERIES — энергетические батареи, необходимые для функционирования всех видов защитных полей и энергетического оружия. Существует три типа переносных многоразовых батарей: химическая (содержит 2500 единиц энергии); атомная (содержит 50000 единиц энергии); и плазменная (содержит 100000 единиц энергии). Все виды щитов и энергетического оружия могут питаться от любой из этих трех батарей. Масса любой из них — около 1 кг.

ENERGY CUBES — одноразовые энергетические емкости. Их можно использовать для подзарядки батарей. Один ENERGY CUBE восстанавливает приблизительно 1/3 емкости батареи. Для применения следует нажать клавишу \U\.

И в завершение — описание ряда спецсредств, которые хотя и не являются оружием, все же могут оказать очень большую помощь при прохождении игры.

DATALINK — это переносное компьютерное устройство, предназначенное для связи и хранения информации. Оно имеет доступ ко всем информационным каналам, в том числе и к спутниковым линиям. Помимо этого содержит в своей памяти все приказы и инструкции руководства по выполнению данной миссии.

MEDIKIT — аптечка первой помощи одноразового действия. Способна вылечить все виды ранений и физических повреждений. В комплект входят анестетики, стимуляторы, антибиотики и антишоковые препараты. Кроме этого, обеспечивает лечение всех видов отравлений.

VIR CHIP — прибор, способный обнаружить присутствие инфракрасного излучения и вражеские мины-ловушки, невидимые невооруженным глазом.

Теперь настало время поближе познакомится с теми, против кого будет направлена Ваша огневая мощь, — с Вашими противниками:

Противники

Вам противостоят два типа врагов — люди и роботы. Сначала о первых:

GUARD — простой охранник, прошедший специальную подготовку для борьбы с повстанцами. Самый слабый противник, вооруженный, как правило, автоматом RP-32.

SPECIAL FORCESSPECIAL FORCES — солдат отряда специального назначения. Обычно имеет на вооружении AR-7 либо PA-21, но отдельные, выдающиеся представители, вооружены PA- 31S или даже PA-1S. В довершение ко всему каждый спецназовец снабжен эффективным энергетическим щитом.

ELITE GUARDS — элитные отряды службы безопасности. Каждый боец вооружен UV-9 или LNR-81, поэтому шутить с ними не стоит. Это один из самых сильных и опасных Ваших противников. Им обычно поручают охранять наиболее важных руководителей DARKSIDE MINING INC.

ENFORCER — это уже элита среди специальных подразделений. Обычно вооружены PL-1 или даже AC-88 и всегда имеют при себе плазменный щит. Крайне опасны даже поодиночке, не говоря уже о группе.

SILENCER — самые суровые противники, настоящие машины смерти. Их легко узнать по яркому скафандру, и они могут быть вооружены любым существующим типом оружия. Фактически по своим возможностям SILENCER не уступает Вам. Судите сами, насколько они опасны.

Помимо живой силы, Вам придется бороться с различными типами роботов:

MS-110 ANDROID — обычный человекоподобный андроид. Используется для вспомогательных целей, в том числе для охраны объектов малой значимости. Обычно вооружен наиболее легкими видами оружия.

MS-40 "ROAMING SUSAN" — еще один легковооруженный робот общего назначения. Иногда используется для защиты помещений и гражданских складов.

M-35 "ROACH" — также легковооруженный робот, в основном предназначенный для переправки сообщений и небольших грузов.

APP-4210 VETRON — первая полностью автоматическая модель робота-охранника. Обычно вооружен лазером PA-31.

APP-4400 THERMATRON — тяжеловооруженный робот, являющийся одним из наиболее эффективных средств уничтожения. Вооружен пушкой RP-32.

APP-4450 AVATRON — маленький легковооруженный робот. Очень распространен из-за дешевизны и простоты конструкции. Представляет что-то среднее между тяжеловооруженным механизмом и роботом общего применения. Вооружен парой лазерных пушек.

APP-5100 CRYOTON — мощный робот, вооруженный одним из лучших видов оружия — BK-16. При высокой эффективности имеет небольшую массу, немногим тяжелее APP-4210.

APP-5200 SOLARTRON — наиболее тяжелый из семейства роботов, имеющий удвоенную защиту от всех видов вооружений. Вооружен излучателем UV-9.

APP-7200 CAMETRON — об этой модели практически ничего не известно. Единственное, что просочилось сквозь завесу высокой секретности, — это то, что они являются новейшей и самой эффективной моделью нового поколения роботов, изготовленной по технологии "Стелс".

Кроме движущихся роботов, Вы столкнетесь со стационарными автоматическими устройствами — вмонтированными в стены боевыми платформами, вооруженными самыми разными средствами поражения: от обычных автоматов до ракетных установок. Многие из них снабжены мощными защитными щитами.

Советы по прохождению игры

Конечно, невозможно предусмотреть все ситуации, которые могут возникнуть по ходу игры, она требует постоянной импровизации и готовности к любым не-

ожиданностям. Тем не менее существует несколько полезных и достаточно универсальных приемов, которые могут помочь Вам сохранить жизнь и успешно завершить миссию:

Во время боя (особенно с несколькими противниками) избегайте открытых участков, стараясь по возможности пользоваться укрытиями, "кувыркайтесь" вправо и влево, уворачиваясь от огня противника.

Если не удается обойти укрытие, за которым прячется противник, не попав под шквальный огонь, попробуйте взорвать преграду. Почти все ящики, контейнеры, бочки и прочие препятствия можно взорвать, стреляя по ним из разного оружия. При этом Вы не только уничтожите преграду, но и нанесете противнику повреждения, а, возможно, и убьете его.

Если Вашему дальнейшему продвижению препятствует стационарная боевая платформа или ловушка, поставленная противником, у Вас имеется два способа ее ликвидации: можно расстрелять или взорвать саму платформу, а можно, и иногда это проще, вывести из строя датчик, который управляет ее наведением. Датчик часто является ключевым элементом многих типов ловушек.

Помимо датчиков ловушек, во многих помещениях установлены специальные детекторы перемещения. Как только они засекут Вас, тут же включится сигнал тревоги. Это чревато двумя неприятными последствиями: во-первых, по тревоге из других секторов сбежится охрана, во-вторых, Вам будет перекрыт доступ к некоторым компьютерным терминалам и средствам перемещения между секторами: лифтам, телепортерам, люкам. Чтобы отключить тревогу, необходимо найти и нажать соответствующую кнопку, сигнал будет отключен, а Вас даже поблагодарят.

С некоторых терминалов Вы можете получить доступ к управлению роботами, которых можно послать в самое пекло битвы. Этим особенно удобно пользоваться, разведуя обстановку.

Если Вы увидите маленькую кабинку с красным крестом на боку, то Вам крупно повезло — это медпункт. Зайдя туда, Вы полностью восстановите здоровье — аптечку лучше поберечь на крайний случай.

По дороге Вам встретятся не только враги, но и обслуживающий персонал, который не причинит Вам вреда и будет бегать с поднятыми руками и просить о пощаде, его убивать не обязательно.

Если Вы застрелили противника из автомата или ружья, то около его трупа могут остаться боеприпасы, медикаменты и другие полезные предметы, которые Вам пригодятся. Если же Вы используете энергетическое оружие, все трофеи будут уничтожены.

В поисках трофеев полезно заглядывать во все ящики и контейнеры, которые попадутся Вам на пути.

Прочитав и учтя эти советы, Вы уже обеспечили себе неплохой шанс справиться с возложенной на Вас задачей. Но помните, девиз этой игры — "Без пощады". От Вас потребуется напряжение всех сил, ловкость, бесстрашие и решительность — ведь Вы бросаете вызов целой межпланетной корпорации. Быть единственной надеждой сотен и тысяч угнетенных — непросто. Постарайтесь оправдать эту надежду сполна, показав всем, чего Вы стоите!

DEADLOCK

Фирма	ACCOLADE INC.
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Mouse
Видеорежимы	VGA
Звуковые карты	Sound Blaster
Система	Windows 95

Каждый человек, будь то ребенок, женщина или мужчина, в глубине души хотел бы испытать себя в роли лидера, а возможно, и остаться в ней надолго. Если это действительно о Вас, то DEADLOCK — это то, что Вам просто необходимо!

Перед Вами игра, которая позволит и Вам, и всем Вашим друзьям убедиться, что Вы — именно тот, кто в любой, даже самой невероятной ситуации, всегда сможет взять на себя принятие решения и будет способен в полной мере нести за него ответственность. Таких людей и называют лидерами.

Именно эти качества лидера потребуются Вам для успешного прохождения игры DEADLOCK. Можно сказать, что она — своего рода "тренажер руководителя". По мере развития игровых событий Вам предстоит принимать решения, касающиеся будущего целой расы, причем от Вас и только от Вас будет зависеть ее дальнейшее существование на планете. Как и в жизни, Вы столкнетесь и с чисто экономическими (торговля, внутреннее развитие), и с политическими проблемами (Вы не одни на планете, и у других рас имеется свое представление о будущем, в котором Вам далеко не всегда есть место). Вам придется не только претворять в жизнь мирную стратегию, но и защитить свою территорию, а порой и самому атаковать противника. Успех всех Ваших как военных, так и мирных начинаний во многом будет определяться тремя составляющими: достигнутым уровнем технического развития Вашей расы, наличием денежных ресурсов и, конечно же, моральным состоянием Ваших граждан.

Существенный плюс DEADLOCK — очень приятный, дружественный интерфейс. Игра полностью адаптирована под Windows 95, все ее меню оформлены в том же привычном стиле, так что Вы сразу почувствуете себя "как дома". Процесс игры сопровождается превосходной "космической" музыкой, как бы переносящей Вас в коварный, полный опасностей, но такой притягательный и таинственный Далекий Мир.

Основное меню

Итак, Вы решили попробовать себя в роли Лидера. Первое, что Вы видите, входя в DEADLOCK, это основное меню игры. Сразу же условимся, что выбрав в текущем меню какой-либо пункт, необходимо нажать на выбранной строке левую кнопку мыши. Кроме того, выйти из любого меню можно, нажав либо кнопку *OK* (при этом запоминаются внесенные изменения), либо *CANCEL* (при этом Вы выходите в предыдущее меню, а внесенные изменения не сохраняются). Помимо двух указанных кнопок, почти во всех меню присутствует кнопка *ADVICE* (Совет). Ее нажатие приводит к появлению на экране текстового сообщения — OOLAN'S ADVICE (Рекомендации советника) — эти советы могут оказаться полезными при выборе того или иного пункта текущего меню. Основное меню состоит из следующих пунктов:

QUICK START — быстрый запуск игры. При этом Вам будет предложено выбрать только расу, за которую Вы хотите играть. Размеры планеты, где будет развиваться действие, и число городских центров (CITY CENTER), которые необходи-

мо построить для успешного завершения игры, будут заданы по умолчанию: планета средней величины (MEDIUM) и 5 городских центров.

TUTORIAL — игра под руководством Наставника. Быстрый запуск игры плюс возможность обучения с постепенным переходом управления в Ваши руки.

NEW SINGLE PLAYER GAME — задание параметров в случае игры против компьютера. Выбрав данную строку меню, Вы переходите в подменю установки режима игры — *GAME OPTIONS*. В нем Вы можете задать следующие параметры (для изменения значения параметра необходимо на выбранной строке нажать левую кнопку мыши):

NUMBER OF PLAYERS — число игроков (от двух до семи). Фактически это число рас — Ваших противников. Чем больше число игроков, тем выше степень сложности игры, определяющая CURRENT DIFFICULTY RATING — текущий коэффициент сложности (в процентах), он показан в левой части экрана.

VICTORY CONDITION — условия победы. Число городских центров (CITY CENTER), которые необходимо построить для полной победы. Чем больше городских центров Вы должны построить, тем игра труднее, и, следовательно, выше коэффициент ее сложности.

COMPUTER SKILL LEVEL — уровень игрового мастерства компьютера. Вы можете задать следующие уровни игры Ваших компьютерных противников:

HOQ TIED — уровень равных возможностей. Самый простой и наиболее благоприятный для Вас уровень.

HINDERED — на этом уровне у Вас уже могут появиться серьезные помехи, создаваемые Вашим противником.

FAIR FIGHT — честная борьба. Название говорит само за себя: Вам потребуются точный расчет и бдительность. Имейте в виду, что противник не преминет воспользоваться любой Вашей ошибкой.

BOOSTED — напряжение в Вашем регионе нарастает, идет, так сказать, гонка вооружений.

SUPERCHARGED — данный уровень потребует от Вас самого серьезного отношения к игре и мобилизации всех Ваших умственных способностей и внимания.

CUSTOM — Самостоятельная установка показателей сложности игры. Здесь Вы можете установить следующие параметры:

DISADVANTAGES — помехи. Условия, создающие трудности Вашему противнику и, соответственно, благоприятные для Вас: невозможность проведения технологических исследований и снижение продуктивности на 20%.

ADVANTAGES — благоприятные для Вашего компьютерного противника условия: наличие хороших ресурсов уже в начале игры, рост продуктивности на 20%, игра за расу, имеющую полезные способности, наличие службы орбитального наблюдения, наличие какой-либо технологии уже в начале игры и объединение всех рас, за которые играет компьютер, против Вас.

RULES OPTIONS — выбор правил.

RANDOM EVENTS — вероятность всех событий в игре определяется случайным образом.

FAST PRODUCTION — в данном пункте устанавливается режим быстрого производства продукции, что, естественно, уменьшает коэффициент сложности игры.

ADVANCED OPTIONS — здесь Вы можете задать следующие важные параметры игры:

AVTO END TURN — длительность (в секундах) очередного хода (условного месяца).

RACIAL ABILITIES — наличие присущих расам особых способностей: обычные способности, отсутствие способностей, все расы обладают максимумом способностей, либо использование всех способностей любой из имеющихся рас по выбору.

LAST PLAYER HAS x SECONDS — длительность хода последнего играющего. Данная опция активна только в случае многопользовательского варианта игры.

PLANET TYPE — меню установки размера и характеристик планеты. Если Ваш компьютер имеет менее 16 Мб RAM, не рекомендуется выбирать миры крупнее MEDIUM (Средних). Планета может быть маленькая, средняя, большая и огромная, а кроме того, выбрав кнопку *CUSTOM*, размер планеты Вы можете задавать и самостоятельно. В последнем случае, Вы попадаете в следующее меню:

WORLD CREATION — "сотворение мира". В данном меню Вы можете создать мир по своему вкусу, задав следующие параметры:

TERRAIN COLOURS — преобладающие цвета территорий Вашего мира: подобные Земному, тропические, Марсианские, ледяные и пустынные.

WORLD GENERATION PARAMETERS — основные параметры создаваемого мира: геометрические параметры, размер территории, наличие на планете океанов, равнин, лесов, болот и гор (в процентах).

SELECT YOUR RACE — меню выбора расы. Данный выбор требует особого внимания, поэтому подробнее мы расскажем о нем в главе "Расы".

NEW MULTI-PLAYER GAME — установка параметров игры с несколькими реальными противниками с разных компьютеров. Выбрав данный пункт, Вы попадаете в следующее меню:

MULTI-PLAYER SETUP — выбор типа и параметров связи Вашего компьютера с компьютерами Ваших оппонентов.

INTERNET PLAY — игра по компьютерной сети INTERNET. Позволяет играть с людьми, находящимися от Вас сколь угодно далеко, единственным условием такой игры является подключение к данной сети.

MASTER OPTIONS — Вы можете либо начать новую игру (START NEW GAME), либо продолжить начатую ранее (JOIN GAME).

TYPE OF CONNECTION — тип связи: игра по локальной сети (NETWORK) либо связь через модем (MODEM/SERIAL LINK).

LOAD GAME — продолжение ранее начатой игры. Все файлы с записью игр имеют имена, которые Вы им присвоили в момент, записи и расширение .SAV.

EXIT GAME — выход из игры.

Расы

Один из самых важных моментов игры — это выбор расы, предводителем которой Вам предстоит стать. Для удобства выбора в игре имеется специальное меню *SELECT YOUR RACE* (Выбор расы), содержащее краткую информацию о некоторых особенностях и возможностях каждой расы, помогающее Вам определить, какая из них лучше всего соответствует Вашему духу и стремлениям.

В правой части окна меню приводится список существующих рас. При выборе любой из них в нижней части окна выводится краткая характеристика расы, а в левой части окна демонстрируется внешний вид ее типичного представителя.

Если же полученная характеристика покажется Вам недостаточной, то, нажав кнопку *ADVICE* (Совет), Вы сможете попасть в меню *DEADLOCK HELP* (Помощь), в котором советник OOLAN расскажет Вам о каждой расе более подробно. Для этого следует выбрать из расположенного в правой части меню списка одну из рас и нажать кнопку *DETAIL* (Детали). В результате Вы попадете в новое ме-

ню, где справа, рядом с изображением представителя расы, будут перечислены все основные ее характеристики, слева — под изображением OOLAN — будет указана главная отличительная черта расы, а справа внизу о данной расе будет рассказано более подробно.

Ниже мы приводим основные отличительные черты рас:

CHCH'T — раса инсектоидов. Они отличаются чрезвычайно высокой скоростью размножения и способностью производить различные военные единицы в очень короткий срок, причем произведенные устройства могут перемещаться быстрее аналогичных устройств других рас. Их разведчики (SCOUTS) могут даже воровать ресурсы других колоний. Зато в области научных исследований CHCH'T не на высоте.

Основное отличие — очень быстрое размножение, благодаря которому они способны заполонить массу миров.

CYTH — у довольно угрюмых представителей этой расы редко возникают проблемы, связанные с моральной стороной жизни. Их командующие корпусов (COMMAND CORPS) используют воздействующие на мозг устройства, способные уничтожать целые армии. Кроме того, разведчики данной расы могут отравлять почву и снижать производство пищи.

Основное отличие — странная власть над мозгом, позволяющая весьма эффективно уничтожать противника.

HUMAN — раса гуманоидов. Наибольшую прибыль эта раса может извлекать из торговли и налогообложения. Их пехота (INFANTRY) отличается особой неустрашимостью и даже неистовостью (Миссия BERSERK), что, естественно, дает ей ряд преимуществ в схватке. Представители расы склонны к склокам, так что следует внимательно следить за их моралью.

Основное отличие — это раса экономических гениев. Колонии HUMAN отличаются особой продуктивностью.

MAUG — большие специалисты в области исследования новых технологий. Способны быстрее многих других рас производить военные единицы и электронику. Их разведчики способны не только воровать технологии, но и вызывать саботаж в армии противника, его армейском руководстве и гражданском населении. Основным недостатком этой расы является плохое здоровье, в связи с чем у ее представителей довольно часто возникают внутренние конфликты.

Основное отличие — самое быстрое развитие технологий.

RE'LU — раса телепатов. Они могут видеть абсолютно все, что происходит на игровой карте без использования какой бы то ни было техники наблюдения. Их командующие корпусов способны устанавливать телепатический контроль над войсками противника, заставляя их сражаться на стороне RE'LU. Разведчики могут вызывать конфликты в колониях врага. Однако с технической точки зрения их вооружение достаточно слабо.

Основное отличие — они колонизируют миры в поисках знания.

TARTH — раса вооруженных бегемотов, в распоряжении которых достаточно сильная артиллерия, пехота и посты обнаружения. Их армия самая мощная в Галактике. Кроме того, у пехоты TARTH есть особая миссия JUGGERNAUT, делающая армию совершенно неумолимой, всесокрушающей силой. Однако из-за своих огромных габаритов у TARTH довольно плохие шпионы. Корабли этой расы также оставляют желать лучшего. Еще одна сильная сторона TARTH — это их фермы, производящие значительно больше пищи, чем у любой другой расы. Данная особенность помогает TARTH содержать такую мощную армию.

Основное отличие — все представители расы весьма воинственны. Их армия самая могучая в Галактике.

UVA MOSK — производят больше энергии, железа, эндуриума и леса, чем любая другая раса. В производстве пищи они уступают только расе TARTH. Пехота данной расы может заниматься шпионажем, а командующие корпусов способны находить территории, благоприятные для добычи определенного ресурса (Миссия SHAMAN). Пожалуй единственным их недостатком является невысокий размер налоговых поступлений.

Основное отличие — лучшее использование природных ресурсов.

Кроме вышеописанных рас, доступных Вам для выбора, в меню *DEADLOCK HELP* имеется описание еще двух цивилизаций, лидером которых Вы стать не можете, но которые, тем не менее, принимают живейшее участие в событиях игры.

SKIRINEEN — они отказались подписать Соглашение Галлиуса IV (планета, на которой развивается действие) и поэтому не могут организовывать на нем колонии. Небольшая группа представителей этой расы находится на орбите, занимаясь покупкой и продажей ресурсов. Кроме того, у них можно приобрести технологии, информацию, военные объекты. Это черный рынок планеты. Необходимо помнить, что обращение к услугам этой расы может вызвать недовольство в Ваших колониях, хотя и решит другие Ваши проблемы.

TOLNAN — раса, владеющая информацией обо всем. Именно эта раса будет снабжать Вас информацией в течение всей игры и даже направлять Ваши первые шаги (Режим *TUTORIAL*). С тех пор как SKIRINEEN изгнали или уничтожили большинство TOLNAN, они путешествуют по Галактике в поиске способа выживания. В Соглашении, принятом на Галлиусе IV, записано, что они являются советниками лидеров рас, отвечая на вопросы всех, кто в этом нуждается.

Типы территорий

После выбора расы Вы попадаете в меню *SELECT LANDING CITIES*. В нем Вам будет предложено выбрать на карте квадрат, который станет Вашим домом — первой колонией на планете. От выбора местоположения этого квадрата зависит многое в Вашем развитии. Дело в том, что каждый географический тип местности обладает своими ресурсами, может оказаться более или менее пригодным для жизни Ваших колонистов, а от этого может зависеть, например, прирост Вашего населения, темпы строительства объектов или производства пищи. Все это крайне важно для жизнеспособности Вашей колонии.

Сравнить различные типы территорий Вы можете, обратившись к меню *DEADLOCK HELP* (кнопка *ADVICE*). Нажав кнопку *OVERVIEW*, в правой части меню Вы увидите список различных типов территорий. Выбирая их по очереди и нажимая затем кнопку *DETAIL* (Подробности), Вы можете получить о каждом из них более подробную информацию:

PLAINS — равнины. Это идеальное место для Вашей первой колонии. Здесь самая большая скорость производства пищи, и максимальные темпы роста населения.

FORESTS — леса. Хорошее место для первой колонии. Природные ресурсы здесь есть, хотя и довольно ограничены.

MOUNTAINS — горы. Отличительная черта — большие запасы железа. Но прирост населения будет небольшим.

SWAMPS — болота. Идеальное место для производства энергии. Однако из-за сырого климата прирост населения резко ограничен.

OCEANS — океаны. Для использования преимуществ территорий данного типа необходимо построить порт, что позволит использовать корабли для перевозки людей и техники через океан.

Основной экран

Добро пожаловать на планету Галлиус IV! С этого момента Вы становитесь лидером пока что весьма немногочисленной колонии. Независимо от выбора расы в начале игры в Вашем распоряжении одна колония с населением из 400 колонистов (на карте они обозначены четырьмя фигурками). На территории колонии построен один дом — (HOUSING) и городской центр (CITY CENTER). Дальнейшие события будут зависеть от выбранной Вами стратегии развития, Вашего знания местных условий и нужд собственного народа.

Для скорейшей и правильной оценки текущей ситуации в Вашем распоряжении находятся системы меню, также расположенные на основном экране. Из них Вы можете почерпнуть всю необходимую информацию, они помогут Вам легко справляться с задачами управления колонией, какой бы обширной она ни была. Заголовки этих меню расположены в двух верхних строках экрана.

В верхней строке экрана перечислены названия ключевых понятий, так или иначе задействованных в ходе игры. Справа от каждого названия, в скобках указаны так называемые горячие клавиши. Вы можете либо выбрать пункт меню и нажать левую кнопку мыши, либо нажать указанные клавиши на клавиатуре:

FILE — Файл.

NEW GAME — начало новой игры (\Ctrl\+\N\).

LOAD GAME — загрузка ранее начатой игры (\Ctrl\+\L\).

SAVE GAME — запись текущей игры (\Ctrl\+\S\).

PERSONAL SETTINGS — установка основных параметров интерфейса игры (\Ctrl\+\O\):

SETTLEMENT DETAIL — степень детализации показа Вашей колонии: без деталей, с минимальными подробностями и так далее, вплоть до максимально возможной детализации.

AUDIO/VIDEO OPTIONS — установка основных параметров звука и изображения игры: включение звукового сопровождения игры и установка громкости звука, включение фоновой музыки и ее громкость, установка видеорежима.

MESSAGE FILTER — основные параметры видеосообщений (\Ctrl\+\F\): видеозапись сражений, возможность наглядно видеть развитие Вашего уровня технологии, демонстрация специальных сообщений, сообщений о завершении строительства зданий, предупреждение о получении недостаточного количества энергии, сообщение о ходе заданной миссии, извещение о совершении игрового хода, предупреждения о состоянии морали в Ваших колониях, сообщения о результатах Вашей шпионской миссии, о строительстве новых колоний, о росте населения, о создании единиц техники, о перевозках.

EXIT TO WINDOWS — выход из игры (\Alt\+\F4\), при этом вначале Вам будет предложено записать текущую партию. Если Вы хотите записать игру, то выберите *YES*, в противном случае — *NO*. Если же Вы передумали выходить из игры, то выберите *CANCEL*.

MAP — режимы работы с игровой картой.

NEXT TERRITORY — перейти к показу следующей территории (\N\).

PREVIOUS TERRITORY — вернуться к показу предыдущей территории (\P\).

ZOOM IN TO SETTLEMENT — перейти к детальному рассмотрению территории, увеличить изображение (\+\).

ZOOM OUT FROM SETTLEMENT — вернуться к показу всей карты, уменьшить изображение (\-\).

TOP DOWN WORLD — переместить курсор в левый верхний угол карты (\F7\).

VIEW STATS BAR — увеличить карту до размеров полного экрана за счет уничтожения всех вспомогательных иконок в правой его части, повторное нажатие приводит к обратному эффекту (\Space\).

CHANGE BORDERS — последовательное нажатие этой клавиши приводит либо к более яркой обрисовке контуров участков на карте, либо к полному их отсутствию (\B\).

CENTER ON TERRITORY — выделить на карте тот участок, на который указывает курсор мыши, выделение осуществляется большей яркостью (\C\).

SHOW FLAT BUILDINGS — показывать жилые здания в рассматриваемых квадратах (\F\).

END TURN — завершить текущий ход (\Alt\+\E\).

REPORTS — Показ всех видов сообщений.

VIEW GAME OPTIONS — информация о заданных параметрах игры — число городских центров, которые необходимо построить для победы в игре, возможности Вашей расы, число игроков, число рас, за которые играет компьютер, уровень игрового мастерства компьютера, режим быстрого производства, режим случайности сообщений, режим ограничения времени хода.

COMBAT REPORT — сообщения от командиров Ваших отрядов (\F2\).

EMPIRE STATS REPORT — игровая статистика (\F3\). В левой части экрана приводится статистическая информация, а в правой расположен список рас, о любой из которых Вы можете получить краткие сведения (поставив галочку напротив названия соответствующей расы). Чуть ниже Вы можете выбрать, какого рода сведения Вас интересуют: обзор территорий, зданий, техники и исследований. Для каждой территории приводится ее название (например, UVA MOSK TERRITORY), численность населения (POPULATION) — фактическая (то число, которое стоит до "/") и потенциально возможная (число после "/"), а также уровень морали (MORALE). Для каждого вида техники приводится его название (например, UVA MOSK COLONIZER) и выполняемое задание. Причем для изменения задания своим подразделениям достаточно дважды нажать кнопку мышки на данном виде техники и указать необходимую новую миссию. Это же верно и для зданий, и для предприятий. То есть, в принципе, все свои планы на данный ход Вы можете осуществить непосредственно в этом меню, не обращаясь к карте.

EVENTS REPORT — события, требующие Вашего внимания (\F5\).

DIPLOMACY — дипломатические отношения. Все, что касается контактов с другими расами.

CONTACT SKIRINEEN — обращение к расе SKIRINEEN, то есть к черному рынку (\F8\).

SEND MESSAGE — отправить сообщение кому-либо (\F6\). Для этого используется одноименное меню, в котором Вы можете задать тип послания: оскорбление (INSULT), угроза (THREAT), бахвальство (BRAG), жалоба (COMPLAINT) или что-то другое. В этом же меню Вы можете выбрать и адресата Вашего сообщения.

SEND INSULT — отправить оскорбление (\Ctrl\+\I\).

SEND THREAT — отправить угрозу (\Ctrl\+\T\).

SEND BRAG — похвастаться чем-либо (\Ctrl\+\B\).

SEND COMPLAINT — отправить жалобу (\Ctrl\+\C\).

TAXES — Налоги.

SET TAX RATES — установить величину налога (\Alt\+\T\).

HELP — помощь. Нажав эту кнопку, Вы получите подробнейший совет от OOLAN, относящийся к любой сфере деятельности в данной игре.

CONTENTS — выход в меню *DEADLOCK HELP* (\F1\), в котором Вас встретит персональный наставник OOLAN и подробно расскажет обо всем, что касается интерфейса, колоний, ресурсов, технологий, строений, техники и ее миссий, дипломатии, сообщений, черного рынка, возможностей рас и типов стратегии. Двойное нажатие правой кнопки мыши на каком-либо интересующем Вас объекте также приводит к выходу в меню *DEADLOCK HELP*.

INTERFACE — выход в меню *DEADLOCK HELP*, но непосредственно в раздел, содержащий информацию, касающуюся игрового интерфейса.

COLONY UPKEEP — вся информация, касающаяся колонии.

RESOURCES — все, что может производить колония, ее ресурсы.

BUILDINGS — информация обо всех строениях, которые Вы можете построить в колонии.

MILITARY UNITS — все о боевых единицах.

UNIT ORDERS AND MISSIONS — задачи и миссии для войск.

TECHNOLOGY — типы технологий, доступные для исследования.

BLACK MARKET — все, что касается черного рынка.

DIPLOMACY — информация, касающаяся общения с другими расами.

RANDOM EVENTS — типы сообщений, которые Вы можете получить в ходе игры.

RACIAL ABILITIES — возможности рас, их отличительные черты.

STRATEGY TIPS — типы стратегий, которых Вы можете придерживаться.

ABOUT DEADLOCK — номер версии игры, год создания.

Вторая строка экрана во многом напоминает первую, с той разницей, что все ее пункты представлены пиктограммами, а не названиями. Если задержать курсор мыши на интересующей Вас картинке, то под ней появится ее название. Рассмотрим пункты данной строки:

YOUR TREASURY — ваша казна. Это сумма денег, имеющихся у Вас на данный момент, в местной валюте — кредитах (CREDITS). Это та сумма, которую Вы можете использовать за текущий ход. Деньги могут поступать в казну за счет налогов, однако следует помнить, что рост налогов может вызывать недовольство местного населения. Кроме того, Вы можете увеличивать казну, продавая какие-либо ресурсы другой колонии или обратившись на черный рынок.

TURN NUMBER — номер хода. Число месяцев, прошедших с начала игры (один ход равен одному месяцу).

COMBAT REPORT — отчет о произошедших за этот ход битвах. Если битв было несколько, то Вам будет показано на карте, где именно произошли сражения. Вы можете выбрать одно из них и просмотреть его видеозапись.

COLONY STATS REPORT — статистика. Краткая информация об имеющихся колониях, строениях и технике всех рас.

RESEARCH REPORT — направление исследований. Выбрав данный пункт, Вы переходите в меню *ASSIGN RESEARCH PROJECT* (Утвердить проект исследований), в котором Вы можете выбрать область научных исследований. Кроме того, в правой части этого меню размещена краткая информация о каждой конкретной области — название, необходимые затраты, время, необходимое для проведения исследований, дальнейшее применение. Если этих сведений окажется недостаточно, то, нажав кнопку *ADVICE* (Совет), Вы получите более подробную информацию по интересующему Вас вопросу.

EVENTS REPORT — события, требующие Вашего внимания.

SEND CHAT MESSAGE — отправить сообщение кому-либо. (Это меню уже было подробно в разделе *SEND MESSAGES*).

CONTACT BLACK MARKET — связь с черным рынком. Обращение к этой пиктограммке приводит к переходу в следующее меню:

CHOOSE YOUR POISON — выбор цели на черном рынке: ресурсы (PURCHASE RESOURCES), информация (PURCHASE INFORMATION), технологии (PURCHASE TECHNOLOGY) или вооружение (PURCHASE ARMS). Выбрав что-либо и нажав кнопку *DONE*, Вы попадаете в соответствующее меню:

PURCHASE RESOURCES — рынок ресурсов. В данном пункте приводится полный список ресурсов, которые можно покупать или продавать. Для этого необходимо выбрать тип ресурса и нажать кнопку *SELL* (Продать) или *BUY* (Купить).

PURCHASE INFORMATION — рынок информации. В данном пункте Вам будет предложено выбрать на карте территорию, информация о которой Вас интересует.

PURCHASE TECHNOLOGY — рынок технологий. В данном пункте приводится список технологий, предлагаемых на продажу.

PURCHASE ARMS — рынок военных единиц. В данном пункте Вы увидите их основные характеристики и цену.

SET TAX RATES — установить величину налогов.

VIEW TERRITORY MORALE — оценка состояния морали на данной территории (настроение, удовлетворенность колонистов условиями жизни).

TOGGLE UNITS/STOCKPILES ON MAP — при выборе данного пункта на карте указываются либо техника и названия территорий, либо имеющиеся ресурсы — как сырьевые, так и энергетические. Данный режим используется и для перемещения ресурсов с одной территории на другую. Для этого необходимо выбрать необходимый Вам ресурс и при помощи мыши переместить его на другую территорию. При этом появится меню, в котором Вам будет предложено определить количество перемещаемого ресурса, а также указана стоимость перевозки.

В режиме увеличения карты, то есть подробного показа указанной территории, вместо упомянутой пиктограммки появляются следующие:

START CONSTRUCTION — начать строительство. Выбор строения, которое Вы желаете возвести. Здесь же Вам будет наглядно показано, сколько средств и ресурсов необходимо затратить и какие технологии должны быть развиты.

DEMOLISH BUILDING — уничтожение указанных зданий.

ZOOM IN TO SETTLEMENT — переход от режима показа карты к детальному показу колонии.

HELP — выход в меню *DEADLOCK HELP*. Информационная справка.

END TURN — завершение хода. (Данный пункт активен только в режиме игры с нефиксированной длительностью хода).

Всю левую часть экрана занимает карта, перемещение по которой осуществляется при помощи стрелок, расположенных снизу и справа от карты. Карта расчерчена на квадраты, на которых обозначен тип местности. Это важно для выбора квадратов для дальнейшей колонизации. Квадрат, в котором расположена первая колония какой-либо расы, имеет соответствующее название (например, RE'LU LANDING). Такие квадраты на карте обозначены флажками. Каждой расе соответствует свой цвет: CHCHT — оранжевый, HUMAN — серый, RE'LU — бирюзовый, UVA MOSK — ярко-зеленый, CYTH — черный, MAUG — темно-синий, TARTH — красный. Кроме того, на карте показаны городские центры (CITY CENTER) и построенная техника, а также население колонии. Население обозначается фигуркой колониста, цифра рядом с ним показывает число сотен жителей. Любую технику, ресурсы и колонистов можно перемещать в любые

другие занятые Вами квадраты, а военную технику — и в квадраты, занятые другой расой. Для этого необходимо выбрать кого или что Вы хотите переместить, а затем сделать это при помощи мыши: подвести курсор к выбранному объекту, нажать левую кнопку и, не отпуская ее, перевести курсор в требуемый квадрат. Что же касается колонизаторов (COLONIZER), то их можно перемещать в свободные квадраты для создания новой колонии.

В правой части экрана расположена карта видимого со спутника (SATELLITE VIEW) большого участка планеты. Причем участок, отображенный на карте слева, здесь заключен в красную рамочку, которую можно перемещать. Выделенный квадрат на обеих картах выделяется большей яркостью и заключен в белую рамочку. Первые колонии всех рас также обозначены цветными флажками. Кроме того, задержав стрелку мыши на любом из квадратов, Вы можете получить информацию о типе данной местности и о том, принадлежит ли она какой-либо расе.

Под упомянутой картой рядом со стилизованными фигурками колонистов расположены цифры статистической информации. Левая фигурка колониста, показанная в обычных цветах, символизирует счастливых, довольных всем колонистов (HAPPY COLONISTS). Справа от нее может находиться аналогичная фигурка, но уже красного цвета. Для Вас она служит сигналом о том, что у Вас в колониях есть недовольные колонисты, то есть далеко не все благополучно и необходимо подробнее рассмотреть и исправить сложившуюся ситуацию в поселениях, где появились недовольные. Число колонистов указывается в сотнях.

Еще ниже расположена шкала, показывающая, насколько Ваши ученые преуспели в исследовании той или иной технологии. Заливка шкалы цветом отражает продвижение исследований. Площадь шкалы, залитая зеленым цветом, обозначает степень завершенности исследований, а желтым — насколько продвинутся исследования за последующий ход. Над шкалой указано название исследуемой технологии.

Справа внизу схематически изображено все, что Вы можете добывать или производить. Если задержать стрелку мыши на картинке, обозначающей вид сырья или продукции, то под ней Вы увидите его название: продукты питания, лес, энергия, железо, эндуриум, антиматерия, сталь, триидиум, продукция электронной промышленности, предметы культуры и искусства. Под каждой из картинок расположены две цифры — верхняя цифра белого цвета показывает число имеющихся единиц сырья или продукции. Нижняя цифра может быть либо красного цвета со стоящим перед ней знаком минус — в этом случае она показывает, насколько уменьшится производство данного вида продукции на следующий ход, либо зеленого цвета со стоящим перед ней знаком плюс — в этом случае она показывает, насколько увеличится производство данного вида продукции. Таким образом, глядя на эти показатели, Вы можете ясно видеть, какие именно добывающие или перерабатывающие отрасли требуют наибольшего внимания, что Вам следует построить в данный момент, а что может и подождать, и куда следует перебросить основные силы колонистов.

Виды ресурсов

В данной главе мы подробнее рассмотрим, за счет чего существует колония и какие виды продукции она производит:

FOOD — продукты питания. Их производят на фермах (FARMS) и гидропонных фермах (HYDROPONIC FARMS), а также получают на репликаторах (FOOD REPLICATORS). Фермы, расположенные на равнинных участках, производят больше продуктов питания, чем фермы в горах. Необходимо следить, чтобы продуктов питания всегда производилось достаточное количество.

WOOD — древесина. Производится на тех же фермах, что и продукты питания. Максимальное количество древесины производится на фабрике, располо-

женной в лесном районе. Лесоматериалы используют при строительстве ряда зданий, так что они являются весьма ценным продуктом.

ENERGY — энергия. Вырабатывается на энергостанциях — NUCLEAR PLANTS, FUSION PLANTS и ANTI-MATTER PLANTS. Лучше всего для производства энергии подходят территории, занятые болотами. Без мощной энергетики Вы не сможете добиться нормального уровня развития колонии, поскольку энергия необходима буквально во всех областях жизни.

IRON — железо. Его добывают при помощи шахт (SURFACE MINES), буровых установок (MANTLE DRILLS) и подпространственных магнитных установок (SUB-SPACE MAGNETS). Наиболее богаты железом горные районы. Железо необходимо для постройки ряда зданий и для создания всех видов военной техники.

ENDURIUM — эндуриум. Этот металл может быть получен только после разработки особой технологии его добычи — ENDURIUM MINING. После ее освоения эндуриум можно добывать так же, как и железо. Эндуриум используется для строительства зданий и техники высокого уровня. В пять раз дороже железа.

ANTI-MATTER PODS — антиматерия. Для получения этого вида суперэнергии необходимо провести исследования в области ее хранения (ANTI-MATTER CONTAINMENT). В результате Вы сможете производить антиматерию на энергетических станциях. Антиматерия дает Вам возможность производить самые мощные виды оружия.

STEEL — сталь. Производство стали невозможно без знания металлургии (METALLURGY). Эта технология дает возможность переплавки железа в сталь на заводах (FACTORY), автоматических заводах (FUTOMATED FACTORY), роботизированных заводах (ROBOTIC FACTORY) и на станциях репликации (REPLICATON STATION). Сталь используется при строительстве зданий и для производства военной техники. Она ценится в пять раз дороже железа.

TRIIDIUM — триидиум. После предварительных исследований технологии TRIIDIUM PROCESSING его можно получать на тех же заводах, что и сталь. Триидиум используется при строительстве зданий и техники высокого уровня. Это очень дорогой сплав — ценится в десять раз дороже железа.

ELECTRONIC PARTS — электронные компоненты. Их производство возможно после проведения исследований в области электроники (ELECTRONICS). Производить электронные компоненты могут университеты (UNIVERSITIES), технические лаборатории (TECH LABS) и коллективные технические лаборатории (COLLECTIVE TECH LABS). Электронные компоненты необходимы для строительства некоторых зданий и военной техники.

ART OBJECTS — предметы искусства. Они могут быть созданы только в домах искусства (ART COMPLEXES). Каждый предмет искусства поднимает мораль на два пункта на той территории, на которой он расположен. Кроме того, предметы искусства можно довольно дорого продать другой колонии или на черном рынке.

Следует помнить, что в случае, если территория обладает особым признаком (SQUARE BONUS), относящимся к определенному виду ресурсов (о наличии этого признака Вы узнаете из ежедневных сообщений — SPECIAL REPORTS), то на данной территории целесообразно производить именно этот ресурс, несмотря на то что по типу территории она для этого формально не подходит (например, болото — для строительства ферм).

Для перемещения ресурсов необходимо выбрать необходимый ресурс и перенести его в желаемое место при помощи мыши. При этом перед Вами появит-

ся меню *TRANDFERRING MATERIALS* (Перемещение материалов), в котором Вам будет предложено определить количество перемещаемого ресурса (оно задается при помощи цифровых клавиш клавиатуры). В этом же меню Вам будет показана и стоимость данной операции — TOTAL COST. Перемещение ресурса будет осуществлено только в случае Вашей платежеспособности.

Виды технологий

Развитие технологий является непременным условием прогресса любого общества. Без него невозможно ни совершенствование техники, как мирной, так и военной, ни улучшение условий жизни и труда колонистов.

Для исследования и развития технологий необходимо построить по крайней мере университет (UNIVERSITY). В дальнейшем, для повышения эффективности исследований, Вы сможете построить техническую лабораторию (TECH LAB), а также коллективную техническую лабораторию (COLLECTIVE TECH LAB). Рассмотрим, над чем же могут работать Ваши ученые:

NUCLEAR FUSION — термоядернная реакция. В результате слияния ядер высвобождается огромная энергия. По окончании исследований становится доступным разработка технологий FUSION CANNON и SHOCKWAVE PROJECTOR. Изучение ядерного распада позволяет строить ядерные энергостанции.

SYNTHETIC FERTILIZER — искусственные удобрения. Применение этой технологии исключает зависимость ферм от природного плодородия используемой почвы. Теперь производство продуктов питания не зависит от места расположения фермы. Становится возможным исследование MOLECULA BONDING. Появляется возможность строительства гидропонных ферм.

ELECTRONICS — электроника. Исследования в этой области подводят Вас к исследованиям ROCKETRY, SURFACE-TO-AIR MISSILES и CHAOS COMPUTERS. Электронные компоненты необходимы для создания автоматических разведчиков (ELECTRONIC SCOUTS) и экипировки командиров корпусов (KOMMAND CORPS).

METALLURGY — металлургия. Технология, позволяющая переплавлять железо в сталь. Появляется возможность исследования технологий AUTOMATION и HOVERWAY.

FUSION CANNON — термоядерная пушка. Изучение данной технологии позволяет заняться исследованием технологий ANTI-MATTER CONTAINTMENT, ENERGY DEFLECTORS и ENDURIUM. Появляется возможность создания мощнейшего мобильного оружия, обладающего огромной разрушительной силой.

SHOCKWAVE PROJECTOR — волновой излучатель. Он использует звуковые волны предельно высокой частоты, способные поражать корабли и самолеты противника. Теперь Вы можете создать очень мощное волновое оружие — волновой дредноут (SHOCKWAVE DREDNOUGHT). Кроме того, появляется возможность строительства порта (HYDROPORT).

MOLECULAR BONDING — связывание молекул. Данная технология совершенно необходима для строительства установки глубинного бурения (MANTLE DRILL). С развитием MOLECULAR BONDING появляется возможность исследовать технологии ANTI-MATTER CONTAINMENT, ENERGY DEFLECTORS, ENDURIUM MINING.

SURFACE-TO-AIR MISSILES — Ракеты класса земля-воздух. Разработка данной технологии позволит Вашей армии не бояться нападения никаких летательных аппаратов, будь то ракеты или самолеты. В этом Вам помогут и SAM TROOPERS, весьма эффективно справляющиеся с подобной техникой.

ROCKETRY — ракетостроение. Позволяет создать ракетную базу (MISSILE BASE), что, в свою очередь, делает возможным создание боеголовок (WARHEADS). Открывает пути исследования NEUTRIONIC FUEL, STARFLARE BOMB и ORBITAL SURVEILLANCE SYSTEMS.

CHAOS COMPUTERS — суперкомпьютеры. Новые вычислительные машины существенно ускоряют исследования в области создания электронных компонентов, позволяют начать строительство технической лаборатории (TECH LAB). Возможные направления дальнейших исследований — METAL REPLICATION и ARTIFICIAL INTELLIGENCE.

AUTOMATION — автоматизация. С появлением этой технологии появляется возможность автоматизации производства, создаются автоматические заводы-конвейеры, значительно ускоряющие процессы производства (AUTOMATED FACTORY). Появляются предпосылки для исследования технологий METAL REPLICATION и ARTIFICIAL INTELLIGENCE.

HOVERWAY — суда на воздушной подушке. Данная технология ведет к значительной экономии Ваших денежных ресурсов, поскольку предоставляет гораздо более дешевый способ перемещения и транспортировки.

ANTI-MATTER CONTAINMENT — хранение антиматерии. Умение управлять антиматерией — это ключ к созданию мощнейших видов оружия. Оно позволяет строить специальные энергостанции (ANTI-MATTER PLANT), а также накапливать частицы антиматерии (ANTI-MATTER PODS). Разработка данной технологии ведет к началу исследований в области ANTI-MATTER RIFLE и ION WEAPONS.

ENERGY DEFLECTORS — энергетические отражатели. Они способны остановить противника, нападающего на Вашу колонию, бомбардируя его сгустками энергии. Энергетические отражатели — это наиболее эффективное средство защиты от термоядерных пушек.

ENDURIUM MINING — добыча эндуриума. Добыча эндуриума возможна только при помощи специального магнитного устройства, способного выделить этот сверхтяжелый металл. Эндуриум ценится в пять раз дороже железа.

STARFLARE BOMBS — зажигательные бомбы. Данное оружие может производить большие разрушения. Для доставки самонаводящихся зажигательных бомб используется специальный самолет-бомбардировщик (STARFLARE BOMBER), для строительства которого необходим аэропорт (AIRPORT).

NEUTRIONIC FUEL — нейтронное топливо. Нейтронное топливо значительно эффективнее известных ранее видов горючего. С его открытием становится возможным строительство машин, способных развивать более высокую скорость, а также создание военной авиабазы (MILITARY AIRBASE).

ARTIFICIAL INTELLIGENCE — искусственный интеллект. Создание искусственного интеллекта приводит к качественному скачку в роботостроении. Появляется возможность строительства роботизированных заводов (ROBOTIC FACTORY) с полной автоматизацией труда. Простейшие роботы могут быть перепрограммированы для выполнения более сложных задач.

ANTI-MATTER RIFLES — карабины, стреляющие антиматерией. Это мощное оружие предназначено для Ваших пехотных подразделений BATTLE TROOPER. Появляется возможность дальнейших исследований в области DISRUPTOR BEAM.

ION WEAPONS — ионное оружие. Разрушительная сила данного вида оружия сравнима с мощью ионного шторма. Все корабли типа SHOCKWAVE CARRIERS вооружены ионными излучателями. Боеголовки GROUNDBREAKER WAR-

HEADS используют ионные излучатели для создания вибрации, позволяющей им входить в землю.

TRIIDIUM PROCESSING — технология получения триидиума. Получение триидиума из эндуриума открывает огромные возможности. Это самый высокоценимый металл на планете — он в десять раз дороже железа. Появляется возможность дальнейших исследований в области FOOD REPLICATION.

ORBITAL SURVIALLANCE SYSTEM — орбитальная станция наблюдения. Использования спутников наблюдения позволяет Вам контролировать большую часть поверхности планеты. Кроме того, с появлением спутников становится возможным использовать не только наземные, но и подземные ракетные пусковые шахты (ANTI-COLONY ASSAULT SILO). Появляется возможность дальнейших исследований в области ANTI-MATTER DEFENCE.

METAL REPLICATIONMETAL REPLICATION — репликация металла. Данная технология позволяет увеличивать количество стали и триидиума. Таким образом, создание станции репликации (REPLICATION STATION) позволит Вам существенно увеличить запасы этих металлов.

CORTEX SCANNER — устройство для сканирования головного мозга. Сканер позволяет соединить воедино несколько умов, благодаря чему скорость освоения новых технологий существенно возрастает. Появляется возможность создания коллективной технической лаборатории (COLLECTIVE TECH LAB) и исследования таких технологий как SUB-SPACE SCANNER, ASSAULT ARMOR и CLOACKING.

DISRUPTOR BEAMS — лучевое оружие. Используется как артиллерийское вооружение. Лучевая пушка (DISRUPTOR CANNON) является очень мощным оборонным оружием. Развитие этой технологии позволяет исследовать ANTI-MATTER BEAM.

FOOD REPLICATION — репликация продуктов питания. С созданием станций репликации продуктов питания (FOOD REPLICATOR) резко возрастет их производство, что позволит Вам не беспокоиться о проблеме голода.

ANTI-MATTER DEFLECTORS — излучатели антиматерии. Благодаря этой технологии Вы сможете построить самое мощное оборонительное сооружение с самым разрушительным стационарным оружием — ANTI-MATTER DEFENSE. Эти станции легко уничтожат даже лучевые пушки.

SUB-SPACE SCANNER — подпространственный сканер. Сканер исследует подпространство в поисках атомов железа и эндуриума. Затем найденные металлы материализуются в специальной полости. Производительность таких подпространственных магнитов (SUB-SPACE MAGNETS) очень велика.

ASSAULT ARMOR — защитное снаряжение для солдат. Одетые в подобную броню, пехотинцы становятся практически неуязвимыми. ASSAULT TROOPER — это самые стойкие солдаты.

CLOAKING — маскировка. Позволяет нейтрализовать любое сканирование, то есть делает Вас практически невидимым. Данный принцип активно используется военным летающим разведчиком (SUPERNOVA SPYJET). Появляется возможность исследования технологий ADVANCED CLOACKING и UNCLOACKING.

ANTI-MATTER BEAMS — луч антиматерии. Его принцип использован при создании дезинтегратора (HOLOCAUST CANNON) и боеголовки SUPERNOVA WARHEAD. Возможное направление дальнейших исследований — TRANSPORTERS.

ADVANCED CLOAKING — улучшенная маскировка. Технология позволяет Вам эффективно маскировать пехоту (INFANTRY), морские суда (SEA TRANSPORTS)

и колонизаторов (COLONIZERS). Появляется возможность исследования технологии TRANSPORTERS.

UNCLOAKING — демаскирование. Позволяет Вашим командирам корпусов обнаруживать невидимые объекты и технику на Вашей территории.

TRANSPORTERS — телепортаторы. Устройства, разлагающие неживые объекты на молекулы и переносящие их на большие расстояния. В результате их развития отпадает необходимость платить за перевозки. Аналогичным образом можно переправлять и топливо, например, для военной техники. Данная технология позволяет значительно увеличить Вашу мобильность и свести транспортные расходы к минимуму.

Выбрать желаемое направление исследований Вы можете в меню *ASSIGN RESEARCH PROJECT*, попасть в которое можно, выбрав на главном экране пиктограммку *RESEARCH REPORT*. В правой части этого меню расположен рисунок, наглядно иллюстрирующий исследуемый процесс, рядом с которым указано название технологии, стоимость исследований, необходимое время и список технологий, которые Вы сможете развивать впоследствии. Здесь же расположен список всех доступных для исследования технологий. Если Вы решили начать исследования, то, выбрав технологию, нажмите кнопку *OK*, если же Вам недостаточно имеющейся информации, выберите кнопку *ADVICE* (Совет), если же Вы пока что не хотите уделять внимание техническому прогрессу, нажмите кнопку *CANCEL*.

Сооружения

В процессе освоения территории и развития колонии, а также в ходе освоения все более сложных технологий Вы сможете строить все более совершенные сооружения, служащие различным целям, — жилые здания, фермы, заводы, военные сооружения. Кроме того, по ходу игры практически все здания можно модернизировать (*UPGRADE*). Для строительства любого сооружения необходимы природные ресурсы, деньги и, конечно же, рабочая сила — колонисты.

Рассмотрим, какие типы сооружений Вы можете создать, какие технологии необходимы для их строительства и сколько места они займут на карте:

HOUSING — жилой дом. Простейший тип зданий, предназначенных для проживания колонистов. Чем больше на территории Вашей колонии будет пустых зданий, тем быстрее будет расти ее население. В каждом таком доме может жить 500 колонистов (на карте они изображаются пятью фигурками). Со временем колонисты могут улучшить жилой дом до уровня апартаментов (APARTMENTS COMPLEX). Занимает один квадрат территории.

APARTMENT COMPLEX — жилой комплекс. Каждый жилой комплекс рассчитан на 1000 колонистов. Со временем жилой комплекс может быть улучшен до класса люкс (LUXURY HOUSING). Чем больше жилых комплексов Вы будете строить, тем быстрее будет расти население колонии. Занимает один квадрат территории.

LUXURY HOUSING — дом класса люкс. Каждый такой дом рассчитан на 1500 колонистов. Строя новые дома, следует помнить, что с увеличением их числа повышается скорость роста населения, а перенаселение может привести к падению уровня морали в колонии и к росту недовольства.

FARM — ферма. На ферме можно производить продукты питания и древесину. Эффективнее всего строить фермы на равнинных или лесных территориях, хотя при наличии соответствующего условия (SQUARE BONUS) фермы могут быть достаточно продуктивными и в горных или болотистых районах. Ферма занимает четыре квадрата территории. Ее можно развить до гидропонной фермы.

HYDROPONIC FARM — гидропонная ферма. Для ее строительства необходимо освоение технологии искусственных удобрений (SYNTHETIC FERTILIZER). Гидропонная ферма производит значительно больше продуктов питания и древесины, чем обычная. Занимает четыре квадрата территории.

FOOD REPLICATOR — репликатор продуктов питания. Для его строительства необходимо освоение технологии репликации продуктов питания (FOOD REPLICATION). Способен производить еще больше продуктов питания и древесины, занимая при этом всего один квадрат территории.

SURFACE MINE — добывающая шахта. Служит для добычи железа и эндуриума. Добыча эндуриума возможна только после исследования соответствующей технологии ENDURIUM MINING. Эффективнее всего работает в горных районах. Занимает четыре квадрата территории. Возможно переоборудование до установки глубинного бурения (MANTLE DRILL).

MANTLE DRILL — установка глубинного бурения. Для ее строительства необходимо освоение технологии связывания молекул (MOLECULAR BONDING). Установка служит для бурения к ядру планеты, добычи расплавленных железа и эндуриума и их последующего охлаждения. Способна добыть значительно больше металла, чем поверхностная добывающая установка. Занимает один квадрат территории. Может быть развита до надпространственного магнита (SUB-SPASE MAGNET).

SUB-SPASE MAGNET — надпространственный магнит. Его строительство возможно после открытия надпространственного сканера (SUB-SPACE SCANNER). Добывает железо и эндуриум гораздо быстрее установки глубинного бурения. Занимает один квадрат территории.

NUCLEAR PLANT — ядерная энергостанция. Именно здесь вырабатывается энергия для всей колонии. Идеальные места для ее постройки — болота и расколовшиеся участки поверхности, либо места, обозначенные особым признаком (ENERGY BONUS). Занимает один квадрат территории. Может быть развита до термоядерной станции.

FUSION PLANT — термоядерная энергостанция. Для ее строительства необходимо открытие термоядерной реакции (NUCLEAR FUSION). Производит больше энергии, чем ядерная энергостанция. Для ее строительства наиболее благоприятны те же типы местности, что и для ядерной энергостанции. Занимает один квадрат территории. Возможно развитие до энергостанции, использующей антиматерию.

ANTI-MATTER PLANT — энергостанция, использующая антиматерию. Необходимая технология для ее строительства — хранение антиматерии (ANTI-MATTER CONTAINMENT). Способна вырабатывать не только энергию, но и частицы антиматерии. Занимает один квадрат территории.

FACTORY — завод. Может производить как вооружение для пехоты, так и артиллерийскую технику. Кроме того, на заводе можно переплавлять железо в сталь, а эндуриум в триидиум (после изучения, соответственно, металлургии (METALLURGY) и производства триидиума (TRIIDIUM PROCESSING). Завод занимает четыре квадрата территории. Может быть модернизирован до автоматического завода.

AUTOMATED FACTORY — автоматизированный завод. Его строительство возможно после освоения технологии автоматизации (AUTOMATION). Завод может производить сталь, триидиум, военную технику значительно быстрее обычной фабрики. Занимает один квадрат. Возможно развитие до роботизированной фабрики.

ROBOTIC FACTORY — роботизированный завод — следующий шаг на пути автоматизации производства. Необходимо знание технологии искусственного интеллекта (ARTIFICIAL INTELLIGENCE). Такой завод способен выпускать сталь, триидиум, вооружение для пехоты и артиллерийскую технику с еще большей производительностью. Занимает один квадрат. Может быть развит до станции репликации.

REPLICATION STATION — станция репликации. Для своего создания требует освоения технологии репликации металла (METAL REPLICATION). Станция способна очень быстро производить металлы — сталь, триидиум, а также вооружение для пехоты и артиллерийскую технику. Занимает один квадрат территории.

SHIPYARD — верфь. Ее можно возвести только на участке, имеющем выход к открытой воде. На верфи можно строить различные морские суда и торговать. Кроме того, это ключевой торговый центр, вносящий большой вклад в Ваш бюджет. С освоением технологии связывания молекул (MOLECULAR BINDING) появляется возможность построить мощный дредноут (SHOCKWAVE DREADNOUGHT), а затем, после освоения принципа ионного оружия (IONIC BEAMS), и еще более мощный авианосец (SHOCKWAVE CARRIER). Занимает один квадрат территории.

HYDROPORT — порт. Для его строительства необходимо знание технологии волновых генераторов (SHOCKWAVE PROJECTORS). Строится он, как и верфь, только на побережье. Может производить морские корабли быстрее верфи. Занимает один квадрат территории.

AIRPORT — аэропорт. Позволяет строить самолеты и вести торговлю. Для начала Вы можете построить истребитель (TURBO WING FIGHTER), а с освоением технологий зажигательных бомб (STARFLARE BOMBS) и маскировки (CLOACKING) и другие самолеты, более высокого класса. Кроме того, аэропорт служит топливной базой для Ваших самолетов. Занимает четыре квадрата. Возможно развитие до военной авиабазы.

MILITARY AIRBASE — военная авиабаза. Необходимое для постройки условие — освоение технологии нейтронного топлива (NEUTRIONIC FUEL). Позволяет строить самолеты быстрее, чем аэропорт. Допускает ведение торговли. Занимает четыре квадрата территории.

FUEL DEPOT — топливная база. Увеличивает мобильность Ваших воздушных средств, пехоты, техники, обеспечивая их дозаправку. Занимает один квадрат.

CULTURE CENTER — культурный центр. Наличие его в регионе способствует улучшению морали населения, нейтрализует различные отрицательные влияния. Культурный центр — любимое место отдыха колонистов, замечательное средство для снятия стресса. Занимает один квадрат территории. Возможно развитие до музея.

MUSEUM — музей. Еще больше способствует отдыху колонистов, оздоровляет обстановку в регионе. Занимает один квадрат.

ART COMPLEX — дом искусств. Только здесь возможно создание предметов искусства, каждый из которых повышает мораль населения на 2 пункта. Кроме того, предметы искусства являются предметом торговли. Занимает четыре квадрата территории.

LASER DEFENSE — лазерное защитное сооружение. Охраняет колонию от вторжения врага. По разрушительной силе его вооружение сравнимо с лазерным танком (LASER TANK). Занимает один квадрат.

ENERGY DEFENSE — энергетическое защитное сооружение. Его эффективность сравнима с термоядерной пушкой (FUSION CANNON). Занимает один квадрат.

ANTI-MATTER DEFENSE — защитное сооружение, использующее антиматерию. Ее строительство возможно после завершения исследований в области излучателя антиматерии (ANTI-MATTER DEFLECTOR). Это самое эффективное средство защиты от лучевой пушки (DESRUPTOR CANNON). Занимает один квадрат.

MISSILE BASE — ракетная база. Требует предварительных исследований в области ракетостроения (ROCKETRY). Ракетная база способна производить все виды боеголовок. Занимает один квадрат территории. Возможно развитие до подземной ракетной базы.

ANTI-COLONY ASSAULT SYSTEM — подземная ракетная база. Требует предварительного освоения технологии орбитального наблюдения (ORBITAL SURVEILLANCE SYSTEMS). Производит боеголовки быстрее ракетной базы, а кроме того способна запускать орбитальные спутники наблюдения за поверхностью планеты. Занимает один квадрат.

UNIVERSITY — университет. С его строительством Вы получаете возможность проводить исследование технологий, а после исследования электроники (ELECTRONICS) — возможность производить электронные компоненты. Занимает четыре квадрата территории. Возможно развитие до технической лаборатории.

TECH LAB — техническая лаборатория. Строительство возможно после открытия суперкомпьютеров (CHAOS COMPUTERS). Способна производить больше электронных компонентов, чем университет. Занимает один квадрат. Возможно развитие до коллективной технической лаборатории.

COLLECTIVE TECH LAB — коллективная техническая лаборатория. Для своего создания требует освоения технологии сканирования мозга (CORTEX SCANNER). Эта технология позволяет объединить умы многих ученых, значительно экономя время. Лаборатория проводит исследование технологий и производит электронные компоненты значительно быстрее технической лаборатории. Занимает один квадрат территории.

CITY CENTER — городской центр. Торговый и культурный центр. Только здесь производятся колонизаторы (COLONIZER) — устройства, перевозящие колонистов на новые территории. После исследования электроники возможно производство разведчиков (SCOUTS) и обучение командиров подразделений (COMMAND CORPS). Кроме того, необходимо помнить, что постройка заданного количества городских центров приводит к победе в игре.

Выбор типа здания для постройки осуществляется в меню *SELECT BUILDUNG*, попасть в которое можно, выбрав на основном экране пиктограммку *START CONSTRUCTION*. В правой части меню расположены изображения всех типов зданий, которые могут быть построены в ходе игры. Листать этот список можно, нажимая на стрелки шкалы вертикального просмотра справа от зданий. Изначально Вы увидите список только тех зданий, на постройку которых у Вас достаточно ресурсов. Поставив галочку в строке SHOW ALL BUILDINGS, Вы сможете просмотреть все типы зданий. В левой части меню Вы увидите название выбранного здания и его потребность в энергии за один ход (ENERGY/TURN). Ниже будет перечислено все, что требуется для его постройки: стоимость постройки в кредитах (CREDITS), затраты труда (LABOR), количество природных ресурсов, энергии, необходимые технологии. Если строка ресурсов имеет желтый цвет, это значит, что необходимого количества данного ресурса на указанной территории нет, но есть в других Ваших колониях. В такой ситуации можно не перемещать ресурсы вручную: компьютер сделает это автоматически, вычтя

необходимую плату за перевозку. Если же строка ресурсов или технологий красного цвета, то это означает, что данный ресурс отсутствует (или технология не исследована), и строительство выбранного объекта пока невозможно. Чуть ниже указано, что именно будет производить выбранный объект (PRODUCES). Для начала строительства необходимо нажать кнопку BUILD (Строительство), и указать место, где Вы хотите начать строительство. Если необходима дополнительная информация, нажмите кнопку *ADVICE* (Совет). Если Вы пока решили не начинать строительство, нажмите кнопку *CANCEL* (Отмена).

В процессе строительства объекта всю необходимую информацию о ходе работ Вы можете получить, подведя курсор к данному объекту и дважды нажав левую кнопку мыши. В результате Вы перейдете в отражающее процесс строительства меню, в котором Вам будет показано, сколько колонистов занято на строительстве и сколько месяцев оно займет. Отправляя на строительство дополнительную живую силу, Вы ускоряете процесс (на строительстве любого объекта не может работать больше четырех групп колонистов).

Получить информацию о работе уже построенного объекта можно, подведя к нему курсор и нажав дважды левую кнопку мыши. После этого Вы переходите в меню, в верхней части которого рядом с изображением объекта Вы увидите, сколько колонистов работает на данном объекте — LABOR ASSIGNMENT (цифра до "/") и сколько всего может работать (цифра после "/"). Ниже расположена информация о функционировании объекта — перечислены его предназначения и наглядно (в процентах шкалы) показано, насколько полно они реализуются, а также сколько времени потребуется для выполнения данного вида работ. С помощью стрелок, расположенных слева и справа от каждой шкалы, можно менять процентное соотношение производимых продуктов. Кроме того, если это осуществимо, указывается и возможность модернизации объекта (*UPGRADE*).

Воинские соединения

Жизнь Ваших колонистов, к сожалению, далеко не безоблачна. Ровное течение событий постоянно нарушают набеги назойливых соседей, претендующих на Ваши территории. Кроме того, им прекрасно известно, что один из способов победы — это физическое уничтожение противника. Так что обойтись совсем без армии Вам вряд ли удастся. Итак, на что же Вы можете рассчитывать в военной сфере? И каковы особые миссии Ваших военных отрядов?

MILITIA — милиция. Все колонисты вооружены лазерными пистолетами и вполне способны обороняться в случае вторжения на Вашу территорию.

COLONIZERS — колонизаторы. Освоение новых территорий возможно только при помощи данного вида техники. Для этого необходимо задать им специальную миссию колонизации (BUILD SETTLEMENT). И на следующий ход территория будет Вашей.

SCOUT — разведчики. Все разведчики могут заниматься шпионажем (миссия SPY) или воровать технологии (миссия STEEL TECHNOLOGY). Разведчики некоторых рас способны еще и воровать ресурсы, устраивать саботаж, вызывать падение морали и даже отравлять почву.

COMMAND CORPS — командные корпуса или Командиры. Их основное назначение — всячески содействовать остальным войскам в выполнении их боевых задач (миссия INCREASE GROUND UNIT STRENGTH). Помимо этого, существуют и специальные миссии, отличающиеся для отдельных рас: раса CYTH может уничтожать врага зарядами психической энергии (BLAST CONTROL), раса RE'LU — устанавливать контроль над войсками противника (MIND CONTROL), а UVA MOSK — открывать территории с благоприятным для добычи какого-либо ресурса признаком (BONUS SQUARES) (миссия SHAMAN).

LASER SQUAD — отряд, вооруженный лазерным оружием. Помимо обычных боевых функций, солдаты расы HUMAN могут драться особенно отчаянно, выполняя миссию BERSERK, пехотинцы TARTH — будут абсолютно безжалостны, если Вы зададите им миссию JUGGERNAUT, а UVA MOSK легко соберут полезную информацию, выполняя миссию SPY.

SAM TROOPERS — пехотные войска, вооруженные ракетными установками, способные поражать как наземные, так и воздушные цели. Кроме того, SAM TROOPERS могут выполнять те же специальные миссии, что и LASER SQUARD.

BATTLE TROOPERS — пехотные войска, обладающие большими возможностями для защиты или нападения. Вооружены карабинами, стреляющими антиматерией (ANTI-MATTER RIFLES), выполняют те же специальные миссии, что и LASER SQUARD.

ASSAULT TROOPERS — штурмовики. Самые мощные пехотные войска, одетые в бронекостюмы (ASSAULT ARMOR), и благодаря этому практически неуязвимые. Расы HUMAN, TARTH и UVA MOSK имеют те же специальные миссии, что и LASER SQUARD.

LASER TANKS — танки с лазерным вооружением. Эффективны для сжигания зданий и уничтожения отрядов с лазерным оружием (LASER SQUARD).

FUSION CANNON — термоядерная пушка. Использует энергию слияния атомов, мощное артиллерийское оружие.

DISRUPTOR CANNON — лучевая пушка. Более эффективна, чем FUSION CANNON, способна поразить большее число зданий и боевых единиц противника, стреляет зарядами антиматерии.

HOLOCAUST CANNON — дезинтегратор. Самое мощное мобильное оружие в галактике. Сжигает все на своем пути, используя для этого дезинтеграцию при помощи антиматерии.

TURBO WING FIGHTER — истребитель. Производит опустошающие атаки на колонии врага. В состав его вооружения входят лазерные пушки (LASER GUNS). Весьма эффективен против бомбардировщиков (STARFLARE BOMBERS) и самолетов-разведчиков (SUPERNOVA SPYJETS), кроме того, может быть использован для уничтожения кораблей противника.

STARFLARE BOMBER — бомбардировщик. Используется для уничтожения судов и самолетов противника. Несет на борту самонаводящиеся зажигательные бомбы (STARFLARE BOMBS).

SUPERNOVA SPYJET — разведчик. Данный аппарат может быть использован не только как обычный боевой самолет, но, благодаря технологии маскировки (CLOAKING), может выполнять и шпионскую миссию (SPY), добывая необходимую Вам информацию.

SEA TRANSPORT — морской транспорт. В состоянии перевезти через океан три наземные единицы одновременно (Миссия MOVES UNITS OVER THE OCEANS). Кроме того, он может атаковать корабли и самолеты противника.

SHOCKWAVE DREADNOUGHT — волновой дредноут. При помощи излучателя звуковых волн в состоянии полностью уничтожить морской транспорт или бомбардировщики противника.

SHOCKWAVE CARRIER — авианосец. Способен не только успешно атаковать суда и самолеты противника, но и служить заправочной базой для своих самолетов.

SCATTERPACK WARHEAD — осколочная боеголовка. Особенно эффективна для разрушения точек обороны противника.

GROUNDBREAKER WARHEAD — боеголовка с ионным вибратором, зарывающаяся перед детонацией на глубину 20 метров и производящая особенно масштабные разрушения.

SUPERNOVA WARHEAD — самая мощная из всех боеголовок, использующая разрушительное действие антиматерии.

LASER DEFENCE, ENERGY DEFENCE и ANTI-MATTER DEFENCE были описаны выше в главе "Здания".

Все воинские единицы имеют определенный статус. Изначально всем подразделениям присвоен статус новобранца (GREEN). После победы в первой битве он меняется на статус ветерана (VETERAN), а после победы в нескольких битвах присваивается статус элиты (ELITE). Чем выше статус, тем выше военное мастерство данной боевой единицы.

Какие же задания могут выполнять Ваши войска?

ATTACK NORMAL — атака. Основная цель — уничтожить ближайшие военные объекты и здания противника.

ATTACK UNITS ONLY — атаковать только военные объекты, не разрушая здания.

ATTACK BUILDINGS — атаковать в первую очередь здания.

NO MISSION — отсутствие миссии.

PATROL — патруль. Цель патрулирования — выявление шпионов противника и немедленное их уничтожение. Миссия приводит к падению морали в регионе.

SPY — шпионаж. Данная миссия может быть задана разведчикам или пехотинцам расы UVA MOSK. Для выполнения этой миссии необходимо, задав ее, переместить Вашу боевую единицу на территорию врага. В случае успешного завершения операции, уже на следующий ход Вы сможете видеть территорию врага.

STEAL TECHNOLOGY — кража технологий. Эту миссию могут выполнять разведчики, причем наибольший успех сопутствует расе MAUG. Успешное завершение задания позволяет Вам получить новую технологию, не прилагая к этому особых усилий.

TRANSFER TO... — Переместить какое-либо соединение в другую колонию. Перемещение осуществляется за один ход.

REPAIR — восстановление воинских соединений. Вне зависимости от степени полученных повреждений ремонт занимает один ход.

SUPPRESS POPULATION — подавление бунтов колонистов. Используется для подавления недовольств, вызванных слишком высокими налогами, для возвращения колонистов на рабочие места.

SUBVERT — саботаж. Данная миссия может быть задана только разведчикам расы RE'LU, которые, используя свои телепатические способности, вызывают рост недовольства среди колонистов противника, что приводит к массовым беспорядкам и разрушениям зданий и техники.

MIND CONTROL — телепатический контроль. Данную миссию способны выполнять лишь командиры корпусов расы RE'LU. Используя свои телепатические способности, они подчиняют себе боевые единицы противника, заставляя их воевать против своей же расы.

BERSERK — неустрашимость. Задание может быть дано только пехотным подразделениям расы HUMAN. В момент атаки войска используют сильнодействующий наркотик, придающий им неустрашимость. Однако этот наркотик смертелен, и после атаки войска погибают.

MIND BLAST — психический удар. Миссия командующих корпусами расы CYTH. Они способны очень быстро и эффективно уничтожать противника, аккумулируя и направляя на него психическую энергию мозга.

POISON LAND — отравление почвы. Миссия может быть задана лишь разведчикам расы CYTH. Ее выполнение равноценно уничтожению половины запасов продовольствия на данной территории.

SHAMAN — поиск специальных признаков. Благодаря этой миссии, командиры расы UVA MOSK способны находить территории, обладающие специальным признаком (BONUS SQUARE), особо благоприятные для добычи пищи, железа, эндуриума или выработки энергии.

RETREAT — отступление. Задание удаляет с поля боя любые боевые единицы, кроме имеющих миссию BERSERK и попавших под MIND CONTROL.

Получить информацию о любом военном объекте Вы можете, подведя к нему курсор и дважды нажав левую кнопку мыши. В результате Вы переходите в меню *UNIT ORDERS*, в левой части которого указаны тип объекта (TYPE), его боевой опыт (EXPERIENCE), ранг (RANK), прицельная точность стрельбы (ACCURACY), состояние (HEALTH), уровень боевой мощи (ATTACK), уровень защиты (DEFENCE), скорость продвижения (SPEED), число выстрелов в секунду (FIRING RATE), территория, на которой может действовать (RANGE), а также дальность перемещений (MOVE PTS.). А в правой части меню помещено полное название объекта, список его боевых задач (BATTLE ORDERS) (Вы можете выбрать из них подходящую, нажав стрелку, расположенную справа от текущей задачи) и возможные миссии (задаваемые аналогичным образом). Кроме того, Вы можете задать степень повреждений войскового соединения, при которой оно будет отступать с поля боя для восстановления. Если Вы хотите сохранить сделанные изменения, нажмите кнопку *OK*, если Вам необходима дополнительная информация — нажмите кнопку *ADVICE*. Если же Вы хотите оставить все, как было, то нажмите кнопку *CANCEL*.

Создавая воинские подразделения, необходимо помнить, что на размещения однотипных военных единиц в регионе существует определенный предел. На одной территории могут одновременно находиться четыре пехотинца, две артиллерийских единицы, три корабля, три самолета и четыре боеголовки. Скопление большого количества военной техники в одном регионе может привести к ее разрушению, и, кроме того, вызывает падение уровня морали.

Мораль

Как известно, основной движущей силой прогресса и определяющим фактором достижения победы являются люди. В нашем случае — это колонисты. Поэтому крайне важно следить за тем, чтобы население Ваших колоний было довольно своей жизнью, и отмечать все изменения их духовного здоровья. Мораль населения можно узнать из специального меню *MORALE IN * LANDING* (на месте "*" стоит название расы), в которое можно войти, нажав кнопку *VIEW TERRITORY MORALE*.

Верхние строки данного меню показывают (в процентах) состояние морали на данной территории в данный момент, а также прогноз на ближайшее время.

Ниже перечислены все факторы, влияющие на состояние духовного здоровья и настроение колонистов. Цифра в соответствующей строке показывает, как именно данный фактор повлияет на состояние морали в ближайшее время — если перед цифрой стоит знак плюс, то данный фактор оздоровляет обстановку,

если же стоит знак минус, то необходимо принимать срочные меры и постараться уменьшить или вовсе исключить влияние данного фактора. Состояние морали населения оценивается по сумме всех факторов.

Итак, на моральное состояние колонистов оказывают влияние следующие факторы:

OVERPOPULATION — перенаселение. Бороться с ним можно двумя простыми способами — отселяя часть колонистов в другие колонии (при наличии денег на их переселение) или же возводя на прежней территории дополнительные жилые массивы. При применении первого метода необходимо следить за тем, чтобы на старом месте оставалось достаточное число колонистов, необходимое для нормального развития поселения. А вот эффективность второго метода невелика: в силу ограниченной площади территории это бесперспективный путь.

STARVATION — голод, недостаточное производство пищи. Первым сигналом тревоги в данной ситуации может служить появление красных цифр под картинкой в правом нижнем углу основного экрана, символизирующей производство продовольствия (колосья). Бороться с голодом можно, строя фермы по производству продуктов питания (чем совершеннее, тем лучше: так, гидропонная ферма лучше простой, а репликатор продовольствия (FOOD REPLICATOR) лучше гидропонной фермы) и укомплектовывая их максимальным числом работников.

TAXATION — налоги. Слишком высокие налоги, особенно в условиях, далеких от идеальных, способны вызвать у колонистов недовольство прямо пропорциональное величине налога. Следует помнить, что в колониях взимается как местный налог (для данной территории), так и всеобщий (устанавливаемый для всей расы). Соответственно, в случае подобного недовольства можно, не изменяя общего налога, уменьшить местный налог, хотя бы на время.

MILITARY PRESENCE — присутствие военных в регионе также вызывает недовольство гражданского населения. В этом случае можно вывести войска на территорию со стабильной моралью.

CULTURE AND ART — культура и искусство. Влияние этого фактора желательно увеличивать всеми средствами. Лучше и доступнее всего построить во всех Ваших колониях музеи (MUSEUMS) или хотя бы культурные центры (CULTURE CENTER). Это поможет практически в любой ситуации поддерживать состояние морали хотя бы без изменений.

Типы стратегий

Чтобы выйти из игры победителем, Вам, как и любому лидеру и полководцу, необходимо выработать правильную стратегию. Вы можете придерживаться какой-то одной генеральной линии поведения, а можете видоизменять ее в зависимости от ситуации, и в некоторых случаях идти на компромиссы.

Рассмотрим несколько составляющих элементов стратегии, которые Вы, возможно, решите использовать:

EARLY DEFENSE STRATEGY — стратегия предупреждающей обороны. Предполагает строительство лазерных оборонных сооружений (LASER DEFENCE), которые в случае нападения смогут защитить Вашу еще неокрепшую колонию.

TECHNOLOGY TIP — приоритетное исследование технологий. Требует быстрейшего строительства университета (UNIVERSITY). Цель данной стратегии — опередить остальные расы в развитии технологий. Это, несомненно, даст Вам ряд преимуществ: Вы значительно раньше них сможете создавать более совершенные заводы и технику, в том числе и военную.

CONSTRUCTION TIP — рациональный подход к застройке территорий. Гораздо выгоднее располагать рядом объекты, использующие и производящие один вид ресурса. Например, университет, активно использующий энергию, выгодно разместить рядом с энергостанцией. Подобное размещение снизит Ваши транспортные расходы и позволит получать необходимый эффект немедленно.

ARTIFACT STRATEGY — стратегия везения. Вы посылаете разведчиков и колонизаторы исследовать возможно большее число территорий в поисках так называемых артефактов — предметов, дающих Вам новые технологии.

ATTACKING WITH MISSILES — ракетный удар. Разрушение вражеских точек обороны при помощи ракетного удара с последующей массированной наземной атакой с целью захвата возможно большей территории.

HOUSING STRATEGY — регулирование численности населения. Строя новые дома, Вы стимулируете рост населения, а разрушая их, соответственно его подавляете. Данное средство может оказаться полезным в случае перенаселения, приводящего к падению уровня морали.

FOOD PRODUCTION — производство продовольствия. Ваш уровень производства продуктов питания всегда должен полностью удовлетворять растущие потребности колонистов, чтобы не вызвать у них недовольства.

LABOR ASSIGNMENTS — рациональное размещение колонистов по трудовым местам. Для получения максимальной производительности труда колонистов желательно отправлять на работу по 2 группы.

SPECIAL MISSIONS — активное использование специальных миссий Ваших военных подразделений. Использование данной стратегии дает самый быстрый результат.

POPULATION HINTS — стратегия перемещения населения. Перемещайте Ваших колонистов на новые территории как можно быстрее. Территории, заселенные на 50-70%, способны платить больший налог и производить больше валового продукта.

ENERGY TIP — стратегия стабильной энергетики. Стабильное снабжение энергией необходимо для нормального функционирования ряда Ваших строений высокого уровня, а также для развития новых технологий.

Краткие рекомендации

Итак, нам осталось только дать Вам краткое напутствие, последнее перед высадкой на неизвестную планету. С основанием колонии на Галлиусе IV на Вас ложится огромная ответственность за судьбы колонистов. Ведь именно Вам предстоит принять самое главное решение — выбрать стратегию, которая должна привести Вас к победе. Глобальных стратегий всего две: экономическая, основанная на как можно более быстром строительстве необходимого числа городских центров, и гонка вооружений, предполагающая попытку уничтожения врага на его территории. Обе стратегии требуют стабильного и планомерного развития экономики колонии, а также освоения новых технологий. Это невозможно без правильной организации труда колонистов, без заботы об условиях их жизни. Нельзя забывать о проблеме перенаселения: "лишних" колонистов требуется вовремя отселять на новые территории. Необходимо заботиться и о достаточном количестве продовольствия, строя возможно более совершенные фермы. Кроме того, нелишне позаботиться и о духовной стороне их жизни: для этого полезно строить в колониях культурные центры, музеи, создавать предметы искусства. В противном случае Вы рискуете столкнуться с серьезными проблемами падения морали колоний, что может даже привести к бунту и разрушению колонистами Ваших объектов и техники.

Судьба Вашей колонии в Ваших руках. От Вас зависит, жить ли Вашим колонистам на Галлиусе IV, станут ли они самой сильной и процветающей расой в Галактике, с честью пройдя через все испытания, которые готовит им незнакомая планета и сама Жизнь, ставящая перед Вами самые серьезные задачи.

Итак, Галлиус IV ждет Вас!

DESTINY

Фирма	Interactive Magic
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Mouse
Видеорежимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster
Система	Windows 95

Вначале был хаос... Ничто не предвещало никаких событий.

Но вдруг сверкнула ослепительная вспышка и материя начала разлетаться по спирали. Время шло, но никаких видимых изменений не происходило, и только где-то, через миллиард лет в этой мешанине из водорода и гелия стали образовываться некие сгустки материи. Летели годы, но что они значат для мертвых газов. Спустя еще один миллиард лет начали возникать первые звезды и где-то на краю галактики появился ничем не примечательный желтый карлик. Вокруг него образовалась планетная система. На каждой из этих молодых планет кипели бури, взрывались вулканы, короче, все шло своим чередом, но жизни еще не было.

Спустя тысячи веков на третью от желтой звезды планету упала комета. Никому не известно, из чего она состояла но упав на землю, она вызвала глобальное потепление, а на планете была вода...

Через определенный период времени во всемирном океане появились первые бактерии. И начиная с этого времени в истории третьей планеты события стали чередоваться с калейдоскопической быстротой, конечно, по галактическим меркам. После бактерий появились водоросли, которые начали бурно плодиться в теплом влажном климате земли и перерабатывать углекислый газ, присутствующий в избытке в атмосфере. На Земле, так впоследствии назовут планету, появился кислород и, следовательно, его кто-то должен был потреблять. Так со временем на Земле появились различные животные. Когда океан начал мелеть, жизнь вынуждена была начать осваивать сушу. Появились земноводные и амфибии.

Но внезапно на Землю упала еще одна комета... Начались глобальные катаклизмы, климат посуровел — многие холоднокровные виды фауны вымерли. Так на планете началась эра млекопитающих, которая длится и по сей день. Венцом творения природы стал человек. Он мог приспособиться к чему угодно и научиться всему. Люди пережили ледниковый период, открыли свойства металлов и научились их обрабатывать, создали государства, сделали множество научных открытий. К началу нашей эры человек стал, в большинстве своем, цивилизованным. Через пятнадцать веков он изобрел порох, что повлекло за собой ряд кровавых войн. Достижения человека были столь обширными, что открытия начали делаться за десятилетия. Он изобрел пушку, винтовку, применил паровую энергию, открыл электричество. Все эти события произошли за очень малый промежуток времени — всего за двести лет. И, наконец, в середине двадцатого столетия человечество вышло в космос.

Судьба человечества в Ваших руках, попытайтесь пройти его историю сами!!!

Основное меню

Если Вы не хотите смотреть вступительный мультфильм, то кликнув (кратковременно нажав и отпустив левую клавишу мыши) на кнопке *FILE*, Вы войдете в основное меню игры, которое состоит из следующих пунктов:

QUICK GAME — быстрое начало игры. Выбрав данный пункт меню, Вы начнете игру сразу, без каких-либо настроек.

GAME MENU — игровое меню. В нем производится настройка основных параметров.

EXIT — выход из игры.

Во время просмотра стартового мультфильма на экране также присутствует кнопка вызова подсказок по данной игре (*HELP*), нажав на которую можно увидеть следующие главы:

ONLINE MANUAL — помощь по прохождению игры. Здесь Вы можете прочитать (на английском языке) основные моменты прохождения игры, а так же некоторые другие справочные материалы.

ENCYCLOPEDIA — энциклопедия. В ней Вы можете просмотреть исторические данные об открытиях и разработках.

Игровое меню

Нажав кнопку *GAME MENU*, Вы войдете в основное игровое меню, состоящее из следующих пунктов:

QUICK GAME — быстрый старт игры. Данный пункт меню существует для того, чтобы начать игру, ничего не выбирая и не настраивая. Мы не рекомендуем Вам начинать игру таким образом, если Вы в неё еще ни разу не играли, т.к. из-за спешки можно не заметить что-нибудь важное и полезное.

LOCAL GAME — игра для одного игрока. Здесь Вам будет предложено выбрать государство, за которое Вы будете играть. Для этого следует у флагов тех стран, которые Вы выберете, поменять состояние нации, то есть нажать на кнопку со стрелкой и выбрать нужное положение. Далее кликните на кнопке *NEXT* (Далее) и Вы перейдете в экран настройки:

NETWORK GAME — сетевая игра. Если у Вас имеется модем или Вы подключены к сети, то Вам данный пункт актуален, т.к. многопользовательский вариант игры поддерживает от 2-х до 8-ми игроков.

SAVED GAME — загрузить ранее записанную игру. Когда Вы решите доиграть ранее отложенную партию просто нажмите данную кнопку и выберите нужную запись.

SINGLE BATTLE — отдельная битва. Выбрав этот пункт, меню Вы можете попрактиковаться в ведении сражений.

EXIT — Выход из игры.

Настройка стартовых параметров игры

Нажав на кнопку *LOCAL GAME*, Вы окажетесь на экране настройки игры, где увидите следующие группы настроек: *GAME OPTIONS* (Игровые параметры), *WORLD OPTIONS* (Параметры планеты) и *DIFFICULT* (Сложность). О каждой из этих групп разговор пойдет ниже.

В группе *GAME OPTIONS* Вы найдете следующие подпункты:

GAME TYPE — тип игры. В данном пункте меню Вы можете выбрать один из имеющихся типов игры: FULL GAMES (Полная игра), MINI GAMES (Мини-игра), MINI-SCENARIO (Мини-сценарий). Во всех разновидностях игры есть свои особенности. Если Вы играете полную игру, то начнете ее прохождение в каменном, бронзовом или железном веке и закончите запуском ракеты или полным уничтожением противника. Когда Вы играете мини-игру, то основная цель игры заключается в полном уничтожении противника (с началом игры в любой эпохе). При мини-сценарии Вам следует закончить данную эпоху научным путем.

PERIOD — период. Вы выбираете здесь временной промежуток (эпоху), играть в котором Вам интереснее.

VICTORY — выбор условий победы. Уничтожить врага — такова Ваша цель при установке в опциях — MILITARY VICTORY, но если Вы не милитарист, то постарайтесь первым запустить космический корабль и, таким образом, выиграть игру и достичь победы мирным путем — SCIENTIFIC VICTORY. Можно установить универсальный вариант, тогда Вы имеете возможность в процессе игры менять способ ее развития — OPTIONAL VICTORY.

WORLD OPTIONS — в данном меню находятся настройки характеристик территории, на которой Вы будете играть:

LAND/SEA RATIO — соотношение земли/воды. Будете Вы играть на острове или материке — определяется здесь. От выбора данного параметра сильно зависит дальнейшая стратегия игры.

RESOURCES — количество ресурсов высокое (HIGH) или низкое (LOW). Если на планете трудности с полезными ископаемыми, то это делает жизнь ее населения очень сложной.

DIFFICULT — вы сможете выбрать уровень сложности игры: легкий (EASY) или сложный (HARD). От уровня сложности зависят следующие параметры игры: невидимые противники, ограниченные ресурсы, территория со всеми ресурсами, наивысшее производство ресурсов, эффекты территории, природные катастрофы, политические перевороты, просмотр карты. Вы можете сами выбрать требуемые параметры, ставя или убирая галочку у их названия. Компьютер покажет Вам уровень сложности, который получился после Ваших настроек.

После установки всех желаемых параметров игры, нажмите кнопку *START* (Начать) и приступайте к самой игре.

Меню основного экрана игры

После настроек основных параметров игры Вы попадаете на основной экран, где увидите меню, которым Вам придется очень часто пользоваться. В нем имеются следующие пункты: *FILE* (Записи), *VIEW* (Просмотр), *GOVERN* (Министерства), *FIND* (Поиск), *SETTINGS* (Настройки) и HELP (Помощь).

FILE — меню, предназначенное для записи/чтения игры. Здесь Вы увидите следующие подпункты:

LOAD — загрузить игру.

SAVE — сохранить игру.

RETIRE — закончить игру. Вам покажут прощальную красивую картинку и приведут количество заработанных Вами очков.

EXIT — выход из игры.

VIEW — все подпункты данного меню отвечают за просмотр карты планеты:

GLOBAL — глобальный просмотр. Данный вид просмотра довольно оригинален. Он предлагает Вам вид планеты из космоса.

CONTINENT — вид континента. Здесь Вы можете просмотреть любой континент планеты, но только один, как на карте.

COUNTRY — местный просмотр. Просмотр любого конкретного участка территории (совсем небольшого). Но Вы видите каждый клочок земли и можете заметить ценные ресурсы.

ZOOM IN — приблизить карту. Более детальный просмотр.

ZOOM OUT — большая площадь просмотра, но менее детализирована.

GOVERN — переход в меню ведомств открывает Вам доступ к следующему:

DISCOVERY — министерство науки. Вы переходите на экран науки.

TRADE — министерство торговли. Вы переходите на экран торговли.

DIPLOMATY — министерство иностранных дел. Вы переходите на экран дипломатии.

DOMESTIC — министерство статистики. Вы переходите на экран торговли.

FIND — поиск объектов, Вы получите несколько новых полезных возможностей:

FORCE — найти войсковое соединение. Если Ваша империя столь сильно разрослась, что Вам сложно стало быстро найти нужное войско, данная опция поможет это сделать.

COH — найти поселение. То же самое, но ищется город.

SETTINGS — настройки параметров. О них пойдет особый разговор, так как настройки игры могут быть очень индивидуальными. Поэтому мы выносим это меню в отдельную нижестоящую главу.

HELP —помощь в игре, которой Вы можете всегда воспользоваться:

ONLINE MANUAL — Помощь по ведению игры. Здесь Вы можете посмотреть основные данные по ведению игры, а также некоторые справочные материалы.

ENCYCLOPEDIA — Энциклопедия. В энциклопедии Вам доступны исторические данные об открытиях и изобретениях.

Настройки в игре

Нажав кнопку *SETTINGS* в меню главного экрана игры, Вы увидите большое количество подпунктов, описание которых будет дано в этой главе:

SOUND FX — звуковые эффекты. Нажав на эту кнопку Вы можете включить или выключить звуки в игре.

BATTLES — битвы. Вы любите вид боя по ходу игры? Тогда включите их в данном пункте меню и удовольствие Вам гарантировано.

REAL TIME UPDATES — действия в реальном времени. Время не останавливается при совершении какого-либо действия, например при постройке любого сооружения.

INSTANT BATTLE — ведение битв. Если Вам сложно управлять битвой, то ее может провести за Вас компьютер. Включите эту опцию в данном пункте меню.

NOTIFICATIONS — сообщения. По ходу игры Вам выдается масса сообщений, которым следует уделять определенное внимание, поделив их на важные и второстепенные. Для этого в меню *SETTINGS* существует данный подпункт. Сообщения бывают пяти типов: COH (О населенных пунктах), DISCOVERIES (Об открытиях), FACILITIES (О строениях), FORCES (О войсках) и GENERAL (Общие). Вывод на экран каждого из данных сообщений можно выключить, нажав у каждого типа соответственно кнопку *ENABLED* (Можно выключить все сразу), можно также их выборочно включить.

В сообщениях о населенных пунктах можно выбрать и включить следующее:

ESTABLISHMENT — строительство города. Выдает сообщение о постройке города.

RIOTING — восстание. При начале восстания в каком-либо городе Вы об этом сразу узнаете из сообщения.

Сообщения о развитии науки бывают следующих типов:

ADVANCE — скачок в развитии цивилизации. Появляется на экране в ответ на очередное научное открытие.

EXHAUSTED — темы для научных изысканий закончились. Выдается при окончание тем научных исследований в соответствующей категории.

Сообщения о строениях:

BUILT — здание построено. Вы видите данное сообщение после окончания строительства любого здания.

DESTROED — здание уничтожено. Выдается на момент разрушения строения.

PRODUCTION HALTED — строительство остановлено. Появляется либо когда заканчиваются ресурсы, либо, когда начинается забастовка.

Сообщения, относящиеся к армии, не очень важны для Вас, да они и довольно редки:

CREATED — армия набрана. Вы видите это сообщение тогда, когда полностью заканчивается формирование войска.

STOPPED — функционирование армии приостановлено. Появляется на экране, если армия по каким-либо причинам не может выполнять задание.

REPORTING — армейские донесения. Эти сообщения выдаются при выполнение, поставленного перед войсками задания.

В основных сообщениях Вы можете включить мультфильмы перехода в следующую эру (эпоху) кнопкой *ANIMATION*.

SPEED — скорость игры. По ходу игры Вы можете не успевать что-либо делать, тогда в данном подпункте темп игры можно уменьшить. Есть несколько скоростных позиций игры, но пользоваться желательно самым медленным или самым быстрым. Итак, если Вы хотите играть по ходам, то нажмите кнопку *TURN BASED*: медленная скорость — SLOW, средняя — MEDIUM, быстрая — FAST.

AUTOSAVE — автоматическая запись игры. Если Вам лень записывать игру, за Вас это сделает компьютер. Для этого выберите одну из нескольких кнопок: DISABLED — автозапись выключена; 3 MINS — запись каждые 3 минуты; 5 MINS — каждые 5 минут; 10 MINS — каждые 10 минут.

MUSIC — музыка. Играя, Вы можете включить в фоновом режиме музыку, которую оперативно можно остановить (STOP), включить (PLAY), проигрывать в случайной последовательности (RANDOM) и выборочно следующие мелодии: OVERTURE TO CHANGE, DAWNING, MYSTIC VISIONS, VICTORY, REQUIEM, RENAISSANCE, ENLIGHTENMENT, ACHIEVEMENT, PROGRESS, MARCH и GLORY!

GAME STATUS — статус игры. Здесь приводятся данные по количеству набранных очков Вами и другими цивилизациями. Эти цифры Вы должны учитывать для корректировки своего пути и метода развития.

Экран города

Дважды нажав на квадрат города, Вы попадете на экран города, где сможете проделать следующие действия:

VIEW — просмотр. Вы можете посмотреть, как выглядит данный город с высоты птичьего полета.

ADMINISTRATION — администрация. Можно просмотреть статистические данные о данном городе:

POPULATIONS — население. Данные о население города:

TOTAL — численность населения. Показывает количество жителей данного города (в столбце LOCAL) и численность населения всей нации (в столбце NATIONAL).

UNEMPLOYMENT — безработица. Показывает процент безработицы Вашего населения. С одной стороны, когда безработица небольшая — это хорошо, но с другой стороны — тоже не очень хорошо, так как у Вас появляется проблема свободных рабочих рук.

HOMELESS — бездомность. Из данной графы Вы сможете узнать, строить Вам новые дома в городе или нет. Если у Вас большой процент жителей, не обеспеченных жильем, то сокращается прирост населения.

STARVING — голодающие. Если у Вас много голодных, то прирост населения Вашего города не только прекращается, но и начинает уменьшаться. Чтобы этого избежать, следует строить в достаточном количестве фермы.

О статистике Вы узнаете из следующей графы:

CONTROL — контроль над ситуацией. Когда жители Вашего города выходят из под контроля, все развитие в Вашем поселении останавливается, поэтому Вы должны стараться поддерживать контроль над людьми на уровне 100%.

ARMY — армия. Количество воинских отрядов в городе, а также во всем государстве приводится здесь.

HEALTH — здоровье. Уровень здоровья в Вашем городе показывает вероятность эпидемии, чем он выше, тем меньше данная вероятность.

CULTURE — культура. Вы узнаете, насколько продвинут данный город в плане образования и науки.

EDUCATION — образование. Образование играет очень важную роль в общем развитии Вашей цивилизации. На каждом последующем уровне развития образования Вам открываются новые направления науки, но только в том случае, когда поднимается общенациональный уровень образования, что создает, в свою очередь, массу проблем при игре.

RELIGION — религия. Показывает религию, принятую в Вашем государстве. От религиозного строя зависят некоторые показатели, например: сбор налогов, контроль над людьми и некоторые другие.

TRANSPORT — транспорт. Приводятся данные о торговых связях Вашего государства с другими населенными пунктами планеты.

SHORT HAUL — близкие расстояния. Показывает возможность перевозок на близкие расстояния. Чем выше данный показатель, тем лучше.

LONG HAUL — дальние расстояния. Этот показатель гораздо важнее, чем предыдущий, так как он показывает, с какими городами данный город имеет возможность обмениваться товарами и ресурсами.

LOCAL TAXES — местные налоги. Вы можете вести учет налогов, поступающих с конкретного города, что очень удобно, так как в процветающем городе Вы можете установить большие налоги:

CHANGE — изменить. Здесь Вы можете изменить налогообложение данного города.

APPLY — привести к исполнению. Чтобы налоги стали действовать, следует кликнуть на данной кнопке.

LOCAL CONTROL — местное управление. Отвечает за политику, проводимую данным городом.

STATUS — статус. Показывает настроение населения этого города.

IMPLEMENT — привести к исполнению. Если Вам нужно изменить политику управления Вашим городом (там, где написано ее название), можно выбрать следующий уклон: LARGESS (Увеличение населения), POLITICAL REPRESSION (Политические репрессии), RELIGION REPRESSION (Религиозные репрессии). Данная кнопка приводит это изменение в исполнение.

GARNISON — гарнизон. Вы сможете получить информацию о войсках, расквартированных в городе:

CURRENT — размещенные в городе. Показывает войска, которые располагаются в городе.

TRAINING — учебные подразделения. Войска, проходящие курс обучения в данном городе.

UNITS — подразделения. Показывает те части, тоесть роты, полки, батальоны, находящиеся в составе выделенной армии. Здесь же находится кнопка

UPGRADE (Развитие), при нажатии которой выделенное подразделение развивается (переходит на более высокую ступень мастерства), если возможно, до более высокого уровня.

ORDER — указания. Здесь Вы можете дать выделенной армии указания к действию.

DISBAND — распустить. Если Вы хотите распустить армию, выделите ее и нажмите данную кнопку.

В разделах *ARMY* (Армия), *NAVY* (Флот) и *AIR FORCE* (Воздушные войска) Вы сможете комплектовать и набирать соответствующие виды войск, так как все операции абсолютно идентичны.

POTENTIAL FORCES — потенциальные войска. Здесь Вы можете выбрать тип армии для формирования.

FORCE COMPOSITION — состав войск. В данном окне Вы сможете, по своему усмотрению укомплектовать выделенную армию подразделениями.

BUILDING COSTS — стоимость формирования армии. Стоимость армии в деньгах и ресурсах.

AVAILABLE RESOURCES — доступные ресурсы. Все доступные Вам ресурсы показаны здесь.

ADD — добавить. Если Вы хотите добавить какое-либо подразделение к данной армии, выделите его и кликните на этой кнопке.

DELETE — расформировать. При кликании на данной кнопке выделенное подразделение выводится из состава армии.

BUILD — выполнить, сформировать. После установки всех показателей для будущей армии, кликните на этой кнопке и армия начнет формироваться.

CONSTRUCTION — строительство. В данном меню Вы сможете превратить населенные пункты из деревень в мегаполисы, для чего Вам потребуется строить, строить и еще раз строить. Возможные трудности, которые Вам встретятся, мы поможем преодолеть.

POSSIBLE — возможные здания. Здесь перечислены все возможные постройки, которые Вы можете строить. Если Вы кликанием на одной из них выделите ее, то впоследствии ее можно будет построить.

BUILDING — строящиеся здания. В этом окне приводится перечень строящихся в Вашем городе зданий, а также процент их завершенности.

COMPLETED — готовые здания. Здесь Вы видите, какие типы зданий построены в Вашем городе и в каком количестве.

RESOURCES — ресурсы. Ресурсы, требующиеся для постройки выделенного здания.

DESCRIPTION — описание. Если Вы хотите прочитать все относящееся к данной постройке, то это доступно в данном окне.

HALT — стоп. Прекращение строительства. Внимание! Если Вы прервали строительство здания, то процесс вновь не возобновим, т.е. потом его придется строить заново.

BUILD — построить. Кликните на данной кнопке и строительство выделенной постройки начнется.

PRODUCTION — производство. Данное окно также весьма важно для успеха развития, так как, если не производится никакая продукция, Вам ничего хорошего не светит в будущем.

FACILITY — заводы. В этом окне показываются здания Вашего города и их состояние. Таких состояний может быть четыре: UNMAINTAINED (Не содержится), MAINTAINED (Содержится), BUILDING (Производит) и MOTHBALLED.

FULL LIST — полный список. При включении этого режима в окне FACILITY перечисляются не только промышленные здания.

INFORMATION — информация. Здесь Вы увидите информацию о том, сколько денег и рабочих требуется для содержания выделенного здания. Только в этом окне Вы сможете продать здание, выделив его и кликнув на кнопке SELL (Продать).

PRODUCTION — производство. Вы можете начать/остановить процесс производства на заводах или фермах, выделив их по очереди и нажав, соответственно кнопки *START* или *STOP* (Начать или Остановить). Если предприятие может производить несколько видов продукции, выберите нужное в окошке TASK (Задание). Все сведения о процессе производства Вы узнаете из окон REQUIREMENT (Требуется) и RESULT (Результат)

STORAGE — склады. Перечислено, сколько и что лежит у Вас в закромах и сколько продукции в год производят Ваши заводы.

LOCAL PRODUCTION — местное производство. Количество продукции и ресурсов, производимых и добываемых здесь приводится в данном окне.

LOCAL STORAGE — местные запасы. Здесь перечислены запасы данного города.

REGIONAL STORAGE — региональные запасы. Запасы региона, если такие имеются, можно здесь просмотреть.

TRANSFER TO CITY — переслать в город. Если Вы хотите переслать что-либо в другой город, пункт назначения выбирается здесь.

AMOUNT — количество. Задайте в данном пункте количество пересылаемых ресурсов так, чтобы оно не превышало то, что у Вас имеется в городе, из которого Вы их пересылаете.

PERFORM — исполнить. Кликните на этой кнопке и ресурсы перешлются.

INFLUENCE — влияние. В данном окне доступна карта сферы влияния данного города.

TERRAIN TYPE — тип территории. На этой картинке показана сфера влияния Вашего города (она выделена зелеными квадратиками), а также нарисована вся близлежащая территория.

RESOURCES — ресурсы. Здесь Вы можете просмотреть ресурсы, которыми обладает выделенный квадрат территории. Чтобы выделить его, кликните на нужном квадрате в окне "тип территории".

LAND MANAGMENT — управление территорией. Здесь Вы можете выбрать нужный способ улучшения территории и исполнить его, нажав кнопку *START*. Вы можете прекратить процесс преобразования территории, нажав кнопку *STOP*.

Экран науки

Чтобы попасть на экран науки (DISCOVERY), его следует выбрать в меню министерств. В данном меню Вы можете проделать следующие операции:

CLASS — класс. Все науки подразделяются на классы, которые Вы можете выбирать в данном окне.

RESEARCH BUDGET — бюджет на научные исследования. Вы должны выделить деньги на науку, так как без вложения средств ни одно открытие не произойдет. Здесь Вы можете распределить бюджет по разным отраслям науки в зависимости от их значимости.

RESEARCHING — исследования. Требуется выбрать направление научного исследования.

SUCCESS — прогресс. Показывает прогресс в ходе научного исследования. Заполненная строка соответствует какому-то открытию.

DESCRIPTION — пояснение. Описывает характеристики выделенной науки.

CHART — список. Показывает древо наук, а также доступные Вам научные течения.

OK — выход из экрана.

Экран дипломатии

На экране дипломатии FOREIGN POLICY (попасть сюда можно из меню *GOVERN*) Вы можете проводить следующие операции:

TRIBE — нация. Выделите здесь интересующую Вас нацию и потом получите о ней информацию.

TRIBE INFORMATION — информация о нации. В этом окне Вы можете просмотреть информацию о строе и религии выделенной нации.

DELEGATIONS — делегации. Выделите здесь любую делегацию, которая требуется на данный момент. Делегации необходимы для поддержания дипломатических отношений, которые бывают нескольких видов.

RECALL — отозвать. Вы можете отозвать делегацию, если этого требует ситуация.

NEW — новая. Делегации требуют много внимания, так как политика — вещь довольно сложная. Различные делегации могут как принести успех, так и усугубить ситуацию.

CHAT — аудиенция. Аудиенция у вражеского правителя — это то, что Вам надо для подписания мирного договора.

MESSAGE — послание. Если Вы хотите отправить послание другому народу, то можете это сделать здесь.

OK — выход из экрана.

Экран торговли

Попав в экран торговли (TRADE), Вы увидите множество пунктов и подпунктов меню, которые мы и приводим ниже:

TRIBE — нации. В данном окне выбирается нация, с которой Вы хотите наладить торговые отношения.

В группах REQUEST (Запрос) и OFFER (Предложение) Вы сможете начать торговлю с любым государством, которое Вам известно. В окно предложения Вы помещаете товары, которые у Вас имеются, а в окне запроса Вы требуете за них другие товары. Получается так называемая бартерная сделка.

TYPE — тип товаров. Тип товаров, которые Вы требуете за свои.

AMOUNT — количество данного товара.

AVAILABLE — доступно. То, что Вы можете попытаться запросить.

ADD — добавить еще один вид товаров в сделку.

REMOVE — удалить.

ITEMS — предметы сделки. Ваша сделка в целом со стороны обоих государств.

CANCEL — выход из окна.

SEND — послать. Здесь Вы отправляете курьера с условиями данной сделки.

OK — выход из окна.

Экран статистики

Попав на статистический экран (NATIONAL GOVERMENT), Вы сможете узнать различные данные о Вашем государстве.

NATIONAL STATISTIC — национальная статистика. Это окно подразделяется на три группы: *POPULATION* (Население), *CULTURE* (Культура), *FINANCIES* (Финансы).

В первой группе Вы найдете информацию о Вашем населении:

TOTAL — численность населения. Показывает население Вашего государства.

UNEMPLOYMENT — безработица. Показывает процент Вашего населения, не имеющего работы.

HOMELESS — бездомность. В данной графе Вы сможете узнать, строить Вам новые дома в городах или нет.

STARVING — голодающие. Если у Вас много голодающих, население Ваших городов не только перестает расти, но и начнёт постепенно уменьшаться.

CONTROL — контроль над населением. Когда жители Ваших городов выходят из-под контроля, все производство в поселениях останавливается, поэтому Вы должны стараться поддерживать контроль над населением на уровне 100%.

ARMY — армия. Общее количество воинских отрядов в Вашем государстве.

HEALTH — здоровье. Уровень здоровья населения в Вашем государстве показывает вероятность возникновения эпидемии, чем он выше, тем меньше вероятность.

Во второй группе Вы узнаете, насколько преуспевает государство в плане образования и науки.

EDUCATION — образование. Образование очень важно в процессе при развития Вашего государства. При достижении каждого последующего уровня образования Вам становятся доступны новые науки, но только в том случае, когда поднимается общенациональный уровень образования.

RELIGION — религия. Показывает текущую религию. От религиозного строя зависят некоторые показатели например, сбор налогов, контроль над населением и некоторые другие аспекты жизнедеятельности Вашего государства.

В третьей группе Вы узнаете все о текущих доходах и расходах в Вашем государстве:

INCOME — доход. В этой графе Вы сможете посмотреть, насколько высоки у Вас доходы и насколько их следует еще повысить.

BUDGETED — бюджет. Бюджет — вещь непоколебимая и поэтому, если бюджет превысит Ваши доходы, придется срочно повышать налоги, иначе в стране наступит промышленный кризис.

POLITIES — политика. Вам станет доступна регулировка следующих пунктов:

TAX RATES — налоги. Установить новую величину налогов по всей стране можно здесь.

GOVERMENT — государственный строй. Если Вас не устраивает текущий государственный строй, Вы можете его сменить в данном пункте меню.

RELIGION — религия. Религия государства Вам не нравится — поменяйте ее.

RESET — обновить. Эта кнопка совершает "революцию" и заменяет правительство.

CANCEL — выход из окна.

APPLY — привести к исполнению. Чтобы все Ваши изменения подействовали, нажмите на данную кнопку.

OK — выход из окна.

Возможные методы прохождения игры

Как Вы уже знаете, цель игры заключается: либо в уничтожении всех Ваших врагов, либо в запуске космического корабля. В этой главе мы приведем Вам несколько вариантов стратегии, ведущей к выигрышу.

Ставка на науку

Чтобы выиграть игру научным путем, следует уже с самого начала Вашего развития поворачивать империю на мирные рельсы и делать основную ставку на развитие науки. Вы должны строить минимум городов, так как большое их количество не способствует быстрому развитию. Ваша империя, из-за своих размеров, достаточно не поворотлива и поэтому, если Вы решили основать новый город, подумайте несколько раз: Вам придется подтягивать его к общегосударственному уровню развития. Это мероприятие занимает очень много игрового времени, а его всегда не хватает и без этого.

При развитии путем научных изысканий ресурсы Вам не очень важны. Следовательно, Вы должны выбирать место под свои города так, чтобы ресурсы в них были только самые необходимые: камень, лес, пахотные земли. Впоследствии Вам потребуется также уголь и железная руда, об этом, если имеется возможность, следует позаботиться заранее. Другие полезные ископаемые, конечно, не помешают, но и не следует за ними особо гнаться.

Как показала практика, при данном пути развития лучше обратить особое внимание на строения в городах. Максимум усилий у Вас займет поддержание и развитие в городе уровня образования. Для этого следует побольше строить литературных клубов, академий, монастырей, школ, высших школ, начальных школ, причем количество этих заведений прямо пропорционально населению Вашего конкретного города. Также следует строить здания, стимулирующие возникновение научных идей в умах Ваших ученых. В этот список входят все предыдущие строения, а также библиотеки и современные библиотеки, университеты и научные учреждения. Увеличение доступа к изучению новых наук в этой игре прямо зависит от уровня образования и возникновения идей. И если нет этих зданий — нет выбора наук для открытия и, соответственно, наоборот: нет научных открытий — нет новых зданий. Но не проблема науки является самой сложной...

На более высоких уровнях развития Вашего государства возникает одна из самых неприятных проблем во всей игре — нехватка рабочих рук. Для ее решения Вам придется попотеть: одна из основных причин нехватки рабочих рук — малочисленное население. У этого недостатка есть две причины: нехватка и плохая сохранность продуктов питания. У этих издержек также имеются причины, но уже устранимые. Для этого следует постоянно увеличивать производство продуктов питания и расширять сферу влияния города. Вы понимаете, если ферма производит 10 единиц продуктов питания и при этом требует 6 рабочих и 1 единицу денег, она менее выгодна, чем ферма, требующая 2 рабочих, 6 денежных единиц и несколько других ресурсов, которые Вы изготовляете и не можете потратить. Волнообразное развитие сельского хозяйства наиболее рационально, поэтому более современные фермы способствуют продвижению прогресса. Проблема сохранения продуктов питания возникает, когда Вы производите их столько, сколько не может потребить двойное население Вашей нации. Постройка холодильного предприятия или консервного завода решит эту проблему. Для производства большего количества пищи нужны большие территории пахотных земель и мы переходим к следующему подпункту.

Контролировать большие территории вокруг города не так просто. Сфера влияния города прямо зависит от его транспортной сети, которая, в свою очередь, зависит от строителей дорог и железнодорожных станций. Конечно, транспортные сооружения влияют не только на сферу влияния города, но и на связь города с другими городами на континенте.

Разделение труда граждан необычайно повышает производительность труда. Поэтому гораздо эффективнее будет, если каждый Ваш город будет производить только определенные товары, те, которые в данном месте наиболее дешево обходятся в производстве и требуют меньше затрат. Например, в городе на морском побережье лучше строить корабли и получать продукты питания, так как морское побережье способствует этому. В городах, находящихся в горах, следует сосредоточиться на добыче золота и драгоценных камней. В городах с близлежащим лесом развивайте деревообрабатывающую промышленность, делайте доски.

Силовой путь прохождения игры

В этой главе речь пойдет о том, как Вам пройти игру, делая акцент на применение силы. Милитаристы люди особенные. Они не заботятся ни о чем, кроме военных нужд. Если же Вы последуете их примеру, то удача будет труднодостижима. Заботы о мирном населении все же также должны входить в круг Ваших обязанностей, потому что именно обычные граждане сыграют главную роль в становлении Вашей империи.

Основным Вашим постулатом должно быть следующее: ни одной неэффективно потраченной секунды! Ваш первый город — единственное, что может впоследствии помешать Вашему процветанию, так как выбрать место для него Вы не можете. Следующие Ваши города должны быть максимально автономными, то есть ресурсы у этих городов должны быть в изобилии или почти в изобилии. В начале игры постройте максимальное количество городов, которое сможете, потому что позже эти действия отбросят Вас с лидирующей позиции в мире. И, еще раз повторяем, стройте их так, чтобы города были максимально приближены к ресурсам.

Когда Вы построили городов 15, наступает следующий этап в Вашем развитии: увеличение количества населения. Население, как уже было сказано, играет важнейшую роль в Вашем процветании. Для стабильного прироста количества жителей важными являются несколько факторов: первый из них — это, конечно, пища. Продуктов питания должно быть не много, а очень много, так как каждое воинское подразделение требует людей для своего формирования. Когда жителей города много — это хорошо, но когда эти граждане начинают бастовать, по причине нехватки жилья, безработицы или по религиозной причине, — это плохо. Из этого следует, что Вам придется строить дома, а также религиозные учреждения, например молельни, церкви или храмы. Дома — такая вещь, что их постоянно следует модернизировать, так как для поддержании их в нормальном состоянии требуется лишняя пара рук. В отличие от домов, храмы, церкви и тому подобные здания не требуют развития и друг другу не мешают, а помогают.

Следующим фактором, определяющим Ваше развитие, будет промышленность. При милитаристическом пути развития производство связывает Вас "по рукам и ногам". Если у Вас не хватает рабочих рук, то решение этой проблемы мы уже давали выше. Иначе у Вас вообще не будет приличной промышленности, а Вы должны ее своевременно развить. Обязательно стройте мастерские и заводы. Они будут производить бронзу, железо, сталь, бокситы, алюминий, электронику, энергию и тому подобное. Без этих компонентов Вы не сможете сформировать ничего, кроме пехоты каменного века. Особое положение в этом списке занимают лошади. На ранних этапах игры без конницы Вам прожить будет сложно. Следовательно, ранчо, где выращивают лошадей, необходимо каждому городу. Ранчо также улучшает транспортные связи между городами.

Для того чтобы можно было что-то производить, нужно, чтобы было из чего производить. Добывающая индустрия играет важную роль в этой игре. Добычу следует развить по максимуму, но лишних рудников, скважин или копей быть не должно, так как Вам всегда требуются свободные рабочие руки. Поэтому Ваши добывающие строения должны быть всегда на соответствующем уровне. Помимо этого здания более высокого класса, добывают больше ресурсов.

Перейдем к самому главному вопросу — основной стратегии при формировании воинских подразделений. Вы должны помнить: если Вы не убьете врага — он убьет Вас. Преимущество в войсках должно быть обязательным условием перед открытием боевых действий с противником, которым является компьютер (так как у программы имеется определенное мнение насчет того, кто должен выиграть). Обычно при столкновении Ваших войск с вражескими, но которыми управляет компьютер, по необъяснимым причинам компьютер выигрывает. Поэтому для выигрыша желательно иметь преимущество: если у компьютера воинские подразделения, характерные для бронзового века, то для достижения победы Вам потребуются войска, как минимум, из железного века. Конечно, можно применить другие стратегические тактики: блицкриг или "разделяй и властвуй". Все это было давно опробовано, причем не только в DESTINY. О стратегии ведения боя речь пойдет ниже.

Оптимальный метод прохождения игры

В каждом из перечисленных выше способов развития имеется своя основополагающая линия, но если Вам не хочется твердо следовать определенному плану, то можете проходить игру, ориентируясь по текущему положению, как Вам больше нравится в данный момент времени. При данном методе развития Вы можете применять стратегию как из первого способа прохождения игры, так и из второго. Но и в этом случае имеются определенные тонкости.

Деньги в игре не доставляют много проблем, но когда их не хватает, возникает цепная реакция неувязок. Примеры привести не трудно: когда нет денег, народ начинает бастовать, соответственно останавливаются предприятия, и Вам временно приходится повышать налоги, смиряясь с растущим недовольством народа. Чтобы такого не произошло следует заранее принимать определенные меры. Некоторые сооружения в городе повышают налоговые сборы, а также увеличивают внебюджетные поступления в казну, например, торговая площадь или место для проведения гуляний.

Стратегия ведения боя

В DESTINY Вам предоставляется возможность, конечно при желании, самому вести битвы с врагом. В искусстве ведения боя имеется ряд приемов, которые хотелось бы выделить: чтобы атака была удачной, нападайте несколькими своими подразделениями на одно подразделение врага. Если в текущей битве у Вас не имеется преимущества в живой силе и технике, то тем более не рассредоточивайте свои войска, а старайтесь нападать сразу всей армией на отдельные подразделения врага по очереди. Также очень неплохо отсечь от вражеской армии небольшое подразделение и уничтожить его. Если у Вас войска слабее неприятельских, желательно не вступать в контактный бой с противником, а попытаться маневрировать и вести огонь с дистанции. При встрече с армией врага, которая намного сильнее Вас, не пытайтесь убить его, а убегайте, не теряя своих войск.

Классификация зданий

В данной главе приведены краткие характеристики различных сооружений, которые Вы можете строить в процессе игры (95 различных сооружений семи различных классов).

Жилые сооружения

APARTMENT BLOCKS — многоквартирный дом. В каждом доме может проживать до 12 человек.

EARLY HOUSING — изба. Служит жилищем для шести человек.

HOUSING — дом. Восемь жителей Вашего города найдут себе жилище в каждом доме.

MODERN HOUSING — современный дом. Рассчитан на 10 человек.

PRIMITIVE HOUSING — примитивный дом. Дает жилье для четырех жителей.

PRIMITIVE SHELTER — примитивное убежище. В примитивном убежище может находиться до двух человек.

Промышленные здания

BOAT BUILDERS — док. В городе становится возможным кораблестроительство.

CANNERY — консервный завод. У Вас проблемы с сохранением продуктов питания? Постройте консервный завод и запасы продовольствия увеличатся.

CATTLE FARM — ферма для выращивания крупного рогатого скота. Производит 15 единиц продовольствия.

COAL GENERATION STATION — тепловая электростанция. Вырабатывает 8 единиц энергии.

CONTAINER DEPOT — склад для хранения контейнеров. Если Вы ведете торговлю с другими цивилизациями, то Вам необходим современный торговый флот, который можно создать, если в городе имеется данный склад.

DEEP DRILLING RIG — установка глубокого бурения. Позволяет Вам добывать с больших глубин такие ценные ресурсы как нефть и газ.

DEEP MINE — рудники. Добыча сырья из труднодоступных мест ведется в данных рудниках.

DIGGINS — копи. На ранних стадиях Вашего развития залежи минералов разрабатываются в копях.

DOCKYARD — верфи. Предназначены для строительства кораблей.

DRILLING RIG — установка бурения. Чтобы добывать нефть или газ необходимо построить буровую установку.

EARLY FARM — первая ферма. Производит 30 единиц продовольствия.

EARLY MECHANIZED FARM — первая механизированная ферма. Производит 40 единиц продовольствия.

EXCAVATION — выкопанная яма. Одно из первых сооружений для добычи минералов.

EXTRA DEEP MINE — очень глубокий рудник. То же, что и рудник, только более производительный.

FACTORY — завод. Завод перерабатывает основные природные ресурсы. Например, на заводе можно получить алюминий, бронированную сталь.

FARM — ферма. Производит 35 единиц продовольствия.

FISH FARM — рыбная ферма. Производит 10 единиц продовольствия.

FISHING HARBOR — рыбачья пристань. Ловля рыбы дает 8 единиц продовольствия, ловля морской рыбы — 12, ловля глубоководной морской рыбы — 15.

FREEZING PLANT — хладокомбинат. Повышает количество сохраняемой пищи.

GOAT FARM — Овцеводческая ферма. Производит 10 единиц продовольствия.

LIVESTOCK FARM — ферма домашнего скота. Производит 20 единиц продовольствия.

MAJOR ROAD CONSTRUCTION — главное управление по строительству дорог. Расширяет сферу влияния города и дает 3-ий уровень связи.

MECHANIZED FARM — механизированная ферма. Производит 45 единиц продовольствия.

MINE — рудники. На рудниках Вы можете добывать различные первичные ресурсы (полезные ископаемые).

MODERN FACTORY — современный завод. Производит для Ваших нужд различные вторичные ресурсы, например: сталь, алюминий, бронированную сталь, электронику, бытовую технику.

MODERN MECHANIZED FARM — современная механизированная ферма. Производит 50 единиц продовольствия.

MODERN LIVESTOCK FARM — современная ферма для производства домашнего скота. Повышает производство продовольствия до 25 единиц, а заводское производство — до 30 единиц.

NUCLEAR GENERATION STATION — атомная электростанция. Это здание производит 20 единиц энергии, но на высоких уровнях сложности имеется вероятность случайной катастрофы.

OIL/GAS GENERATION STATION — нефтяная/газовая электростанция. Генерирует 10 единиц электроэнергии.

OIL/GAS TERMINAL — станция хранения нефти/газа. Дает возможность применения флота для разведки и добычи газа/нефти.

OIL DERRICK — нефтяная вышка. Предназначена для добычи нефти.

OIL REFINERY — нефтеперерабатывающий завод. Производит нефтепродукты.

PRIMITIVE FARM — примитивная ферма. Производит 20 единиц продовольствия.

QUARRY — карьер. В карьере происходит добыча первичных природных ресурсов.

RANCH — ранчо. Ранчо является одним из важнейших для Вас зданий, потому что на нем не только разводят лошадей, но оно необходимо и для строительства ферм домашнего скота, а также расширяет сферу влияния Вашего города до 1 и увеличивает транзитную способность перевозок до 2.

ROAD BUILDERS — строители дорог. Дает второй уровень сферы влияния Вашему городу.

SALTING PLANT — завод по производству соли. Увеличивает количество сохраняемой еды.

SCRAPE SITE — место разработок. В этом месте добывают первичные ресурсы.

SIMPLE FARM — простая ферма. Производит 24 единицы продовольствия.

SMALL BOAT BUILDERS — строители маленьких лодок, которые предназначены для ловли пресноводной рыбы.

TIMBER YARD — лесопилка. Производит доски.

WIND GENERATION STATION — ветроэлектростанция. Производит 5 единиц энергии.

WORKSHOP — Мастерская. В ней изготовляются бронза, железо и предметы обихода.

Сооружения, связанные с наукой и образованием

ACADEMY — академия. Повышает уровень образования в городе до 2. Стимулирует возникновение научных идей.

ATHENAEUM — литературный клуб. Повышает уровень образования до 1 и также стимулирует возникновение научных идей.

HIGH SCHOOL — высшая школа. Повышает уровень образования в Вашем городе до 5.

LIBRARY — библиотека. Библиотека нужна Вам в определенный момент развития, она необходима, чтобы можно было приступить к строительству университета, и также повышает возникновение идей.

MODERN LIBRARY — современная библиотека. Повышает количество возникающих научных идей, а также обязательно требуется для постройки современного университета.

MODERN UNIVERSITY — современный университет. Поднимает уровень образования, а также увеличивает количество возникающих идей.

MONASTERY — монастырь. Монастырь требуется для перехода на третий уровень образования и, конечно, идеи генерируются по максимуму.

PRIMARY SCHOOL — основная школа служит для достижения шестого уровня образования.

RESEARCH ESTABLISHMENT — научное учреждение. Повышает возникновение идей.

SCHOOL — школа. Требуется для четвертого уровня образования.

UNIVERSITY — университет. Повышает уровень образования и возникновение идей.

Административные и религиозные здания

CENTRAL ADMINISTRATION — центральное правительство. Это сооружение очень полезно для развития Вашего государства. В результате его постройки повышаются контроль за населением, сбор налогов и становятся доступны различные типы правления. Это здание Вы можете построить только в столице.

CHURCH — церковь. Повышает контроль за населением.

FAIR — ярмарка. Повышает контроль над жителями.

LOCAL ADMINISTRATION — местная администрация. Это строение обезопасит Вас от восстания и повысит поступление налогов в казну. Поэтому его следует обязательно строить в каждом городе.

MALL — место для отдыха. Данное здание служит для умиротворения жителей и повышает сбор налогов.

MARKET — торговая площадь. Торговая площадь существует для того, чтобы Вы не обанкротились. Она повышает Ваш доход.

NESWPAPER OFFICE — издательство. Повышает контроль правительства за населением.

RADIO BROADCASTING STATION — станция радиовещания. Уменьшает количество недовольных.

REGIONAL ADMINISTRATION — региональная администрация. Дает возможность Вашему городу заимствовать ресурсы у других городов, то есть включает его во всеобщую транспортную сеть, зависящую от транзитной способности, которую региональная администрация повышает до 1.

TABENACLE — молельня. Повышает Ваш контроль над жителями.

TELEGRAPH OFFICE — телеграф. Уменьшает количество недовольных.

TELEVISION BROADCASTING STATION — телевещательная станция. Повышает уровень контроля над людьми.

TEMPLE — храм. Способствует умиротворению населения.

Транспортные сооружения

ADVANCED RAILWAY STATION — усовершенствованная железнодорожная станция. Делает возможной транспортную связь в пределах континента.

AIRPORT — аэропорт. Постройка аэропорта позволяет организовать межконтинентальное сообщение.

CIVIL AIRFIELD — гражданский аэродром служит для организации континентальной связи.

EARLY RAILWAY STATION — простая железнодорожная станция. Повышает уровень влияния Вашего города до 4 и транзитную способность до 3. Это здание следует строить в каждом городе, чтобы использовать близлежащие ресурсы по максимуму.

HARBOR — пристань. Если Вы построите пристань, то последует много выгодных событий: у Вас появится связь в пределах континента, повысится скорость возникновения научных идей и увеличится сбор налогов.

HIGHWAY MAINTENANCE DEPOT — станция обслуживания автобанов. Дает 5-ый уровень связи между городами.

MODERN RAILWAY STATION — современная железнодорожная станция. Расширяет сферу влияния конкретного города до 5 и увеличивает транзитную способность города до 6.

PORT — порт. Порт — здание очень полезное. Он ставит Вашу цивилизацию на новый уровень, так как повышает Ваш доход, делает возможной всемирную связь, а также стимулирует возникновение новых научных идей.

Сооружения здравоохранения

ENVIRONMENTAL PROTECTION AGENCY — агентство защиты окружающей среды. Это здание снижает риск проявления природных катастроф в данном городе. Оно также повышает уровень здоровья Ваших граждан.

HOSPICE — приют служит для лечения больных в Вашем городе. Поэтому они повышают уровень здоровья до 1.

HOSPITAL — госпиталь. Дает в Вашем городе второй уровень здоровья граждан.

MODERN HOSPITAL — современный госпиталь. Поднимает уровень здоровья в Вашем городе до 4.

WATER/SEWAGE TREATMENT WORKS — Сооружение очистки воды/сточных вод. Требуется для достижения уровня здравоохранения, равного трем.

Военные сооружения

AIRBASE — военно-воздушная база. Позволяет формировать в городе воздушные войска.

BOATYARD — лодочный причал. Если Вы захотите иметь примитивный флот, Вам следует построить лодочный причал.

MILITARY AIRFIELD — военный аэродром. Делает возможным использование простейшего воздушного флота.

MILITARY HEADQUARTERS — военный штаб. Делает возможным использование всех механизированных подразделений.

MISSILE SILO — космический комплекс. Это здание — одна из самых важных построек в игре, особенно если Вы выбрали путь прохождения данной игры с акцентом на науку. Строительством данного комплекса завершается игра по "научному" пути развития, либо появляется возможность спутникового шпионажа, если Вы проходите игру с военным уклоном развития.

ROCKET SITE — ракетная база. Делает возможным применение ракетной техники.

SHIP BUILDERS — Верфь. Если Вы хотите построить флот, Вам не обойтись без этого здания.

SHIPYARD — пристань. Делает возможным постройку бронированного флота.

SPACE LAUNCH BASE — космодром. Это сооружение столь же важно, как и космический комплекс. Оно обеспечивает Вам научную победу и дает возможность спутникового шпионажа.

Полезные советы

В этой главе мы дадим Вам несколько полезных советов, которые существенно облегчат Вам игру в DESTINY.

Когда Вы начинаете строить города — не посылайте войска разведывать ресурсы, а сами поищите их в меню "типы территорий" в пункте *INFLUENCE* (Сфера влияния) в экране города. Прокручивайте карту с осматриваемой территорией при помощи кнопок со стрелками.

Пользуйтесь остановкой времени, то есть включайте режим игры "по ходам" почаще, особенно если требуется возвести много построек.

Когда заканчиваются темы научных изысканий в одной из категорий наук, сразу же перераспределяйте выделяемые на это средства на следующую категорию.

Стройте заранее некоторые из зданий в чуть большем количестве, чем требуется, т.к. эффективность некоторых из них зависит от их количества. Это сэкономит Вам массу времени.

Всегда внимательно осматривайте экран, так как у многих операций есть дублирующие иконки.

Если Вы с интересом играли в CIVILISATION, то Вам обязательно понравится и DESTINY. Эта игра принесла массу нового в мир стратегических игр и есть вероятность, что она привлечет новых поклонников, которым нравятся стратегии в реальном времени.

F-22 LIGHTNING II

Фирма	E. A. NovaLogic
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Joystick, Mouse
Видеорежимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/16/Pro/AWE, Adlib, Microsoft Sound и др.

Итак, Вам представилась возможность поиграть в довольно неплохую игру под названием F-22 LIGHTNING II. F-22 — это один из новых американский истребителей-бомбардировщиков. "LIGHTNING" по-английски — молния. Естественно, все конструкторы, помимо высокой боевой мощи, стараются дать своим самолетам и какое-то грозное прозвище. Наверное, создатели данного самолета подразумевают, что он, подобно молнии, будет обрушиваться на своих врагов. Программисты, сделавшие данную игру, не стали долго думать и дали своей игре одноименное название. Исходя из этого, можно понять, что данная игра является типичным представителем так называемых "леталок" — симуляторов самолетов и вертолотов. Она продолжает традиции таких известных в свое время игр как F-19, F-117, APACHE, COMANCHE и тому подобных. Одной из самых первых игр подобного жанра был симулятор вертолета — LHX. С того момента прошло много времени, многое изменилось. Если LHX помещался всего на одной дискете и работал на 286 процессоре, то этой игре необходимо уже достаточно большое дисковое пространство и 486 процессор. Игры данного типа совершенствовались из года в год и F-22 является, на наш взгляд, наиболее совершенной игрой из вышедших ранее.

В ходе игры командованием ВВС Вам будут ставиться определенные боевые задачи по уничтожению вражеских воздушных и наземных целей. Эти задания включают в себя: вылет с базы, облет определенных пунктов, уничтожение заданных целей и возвращение на базу. Для успешного выполнения поставленных задач на борту Вашего самолета имеется различное вооружение. Оно, как правило, включает в себя стандартный боекомплект для борьбы с авиацией противника: крупнокалиберный пулемет и два вида ракет. При получении задания по уничтожению наземных целей противника Вам будет выдаваться несколько бомб.

Полеты в процессе игры будут осуществляться, как правило, в одиночку или группами (парами). Данный самолет может вылетать на задание в любую погоду и любое время суток, поэтому, в зависимости от полученного задания, полеты будут осуществляться в тропическом климате, над заснеженной землей, над горами, пустыней. Летать придется, как в дневное время суток, так и ночью, утром и вечером, при сильной облачности и при ясном небе. Ваш самолет будет подвергаться обстрелу со всевозможных наземных ракетно-зенитных комплексов. Помимо этого, в данной игре Вы можете создать свой собственный уровень, где имеется возможность задать любые погодные условия, количество союзников и противников, указать наземные цели.

Поскольку на протяжении долгих лет блок НАТО соперничал в военной области с Советским Союзом, то естественно, что противниками в данной игре в основном являются Российские и Украинские самолеты типа МИГ-27, МИГ-29 и СУ-27, а также войска некоторых государств, мешающих установлению американского порядка в данном регионе.

В игре отлично проработано графическое оформление: довольно хорошо прорисованы рельеф, детали земной поверхности и всевозможные объекты. Поддерживаются почти все, имеющиеся на сегодняшний день, звуковые стандарты. Если у Вас в компьютере установлена звуковая карта, то в этом случае Вы

будете слышать всю поступающую информацию: сообщения авиадиспетчера, звуки выстрелов, рев самолетных турбин и многое другое, а также играть с довольно неплохим музыкальным сопровождением. Предусмотрен многопользовательский вариант игры, т.е. в эту игру могут играть сразу несколько игроков, используя модемы, локальную сеть или прямое соединение двух компьютеров кабелем.

Стартовое меню

Сразу после запуска игры Вы попадаете в основное меню, в котором осуществляется выбор различных функций. Рассмотрим подробнее пункты этого меню, идя сверху вниз:

QUICK MISSION — тренировочная миссия с быстрым стартом. В данном пункте меню имеется несколько базовых миссий. На экране, который Вы видите перед собой, в левой части расположен столбец, в котором перечисляются названия миссий, а справа приводится краткое описание активной на данный момент миссии. Поскольку все миссии не могут поместиться на экране монитора одновременно, в левой части экрана, снизу имеется строчка "- PAGE 1 OF 8 +" — (страница 1, всего 8 страниц). Кликая (кратковременно нажать кнопку мыши) мышью на "+" и "-" в этой строке, можно перелистывать страницы с миссиями. Всего игра включает в себя пять тренировочных миссий и несколько кампаний. Каждая военная кампания разворачивается в определенном регионе земного шара и, следовательно, в разных климатических поясах. Кампания состоит из несколько миссий (операций), которые проводятся, как правило, в разное время суток и при различных погодных условиях. Все тренировочные полеты происходят над пустыней. Первая военная кампания развертывается над джунглями и состоит из восьми миссий. Сражения во второй кампании ведутся в небе над заснеженным островом (всего предстоит семь сражений). Затем идет кампания, проходящая в знойном небе пустыни, включающая в себя восемь миссий. И, наконец, после пустыни следует кампания в мягком климате вечнозеленого острова, состоящая также из восьми миссий. В этом пункте меню имеется возможность непосредственно выбрать любую миссию из любой кампании. Это можно сделать, просто кликнув на надписи понравившейся миссии.

Справа снизу находятся три кнопки выбора:

ACCEPT — подтвердить, загрузить данную миссию. При выборе данного пункта меню Вы попадаете на экран с названием MISSION BRIEFING — предполетный инструктаж. На нем ставится задание, которое требуется выполнить в этой миссии. Не будем сейчас подробно останавливаться на данном экране, заметим лишь, что более детально о нем будет рассказано в главе "Получение задания".

CREATE MISSION — создать свою миссию. Этот пункт предназначен для более опытных игроков. Создание своей собственной миссии будет описано позднее в главе "Создание собственного уровня".

BACK — вернуться в основное меню.

NEW CAMPAIGN — новая кампания. При выборе данного пункта меню в левой части экрана Вы увидите вертикально расположенное подменю. При помощи этого подменю можно начать до семи кампаний. Если в игру ещё никто не играл, то во всех ячейках будет написано EMPTY — пусто. Для того чтобы начать новую кампанию подведите курсор к любой ячейке подменю и нажмите на кнопку мыши. После чего наберите в данной ячейке свой позывной (имя). Справа от меню расположены кнопки:

ACCEPT — одобрить. Нажав на эту клавишу, Вы перейдете на экран инструктажа, где дается задание на данную миссию — MISSION BRIEFING. Этот эк-

ран полностью идентичен одноименному экрану в пункте *QUICK MISSION* основного меню.

BACK — вернуться на предыдущий экран.

CONTINUE CAMPAIGN — продолжить кампанию. Если Вы ранее отложили (записали) какую-либо кампанию, то в данном меню дается возможность ее продолжить. Перед Вами открывается почти такой же экран, какой был в предыдущем пункте, за тем исключением, что здесь нет кнопки *ACCEPT*. Чтобы продолжить незавершенную кампанию, следует нажать на кнопку, стоящую в подменю рядом с той кампанией, которую Вы желаете продолжить.

MULTI PLAYER — этот режим позволяет играть в данную игру сразу нескольким игрокам при помощи непосредственного соединения двух компьютеров кабелем, по локальной компьютерной сети либо по модему. Экран в этом пункте представляет собой следующее. Сверху в таблице расположены три основных пункта:

CALLSIGN — ваш позывной.

CONNECTION TYPE — тип соединения. Тип соединения может быть:

IPX — IPX соединение (по локальной сети).

SERIAL — прямое соединение двух машин кабелем (или так называемое нуль-модемное соединение).

MODEM — соединение двух удаленных компьютеров при помощи модемов.

GAME TYPE — тип игры:

COOP — совместная игра. В этом случае Вы и Ваш партнер будете союзниками и будете сражаться вместе против общих врагов.

DEATH — поединок. В отличие от предыдущей игры, здесь Вы будете сражаться друг против друга и каждый сам за себя.

Справа снизу в столбик расположены следующие кнопки:

CONNECT — соединиться.

START GAME — начать игру.

MODEM — модем. Если Вы хотите сыграть в игру по модему, необходимо выполнить определенные начальные установки:

NUMBER TO DIAL — номер для набора. Это телефонный номер того человека, с которым Вы хотите соединиться.

CONNECTION MODE — в данном пункте следует выбрать режим, в котором будет работать Ваш модем. Вы можете либо сами позвонить кому-либо по номеру, указанному выше — CALL, либо можете установить свой модем в режим ожидания звонка — ANSWER. Тогда компьютер будет ждать прихода звонка и при поступление сигнала сам установит соединение.

BACK — вернуться к предыдущему экрану.

BACK — вернуться к предыдущему экрану.

OPTIONS — настройка параметров игры. При выборе этого пункта меню, на экране появится довольно большая таблица, в которой можно устанавливать различные параметры изображения, звука и управления. Поскольку данная таблица не помещается на одном экране, то снизу экрана имеются следующие кнопки: *BACK* — вернуться на предыдущий экран. *MORE OPTIONS* — другие параметры. Сама таблица имеет следующее содержание:

SPEED — скорость. Здесь Вы можете выставить различные режимы графического разрешения. Учтите, что чем разрешение выше, тем четче прорисовка деталей объектов, но тем медленнее будет идти игра. И, соответственно, чем хуже разрешение, тем быстрее будет перемещаться самолет. Поэтому при установке данного параметра учитывайте мощность своего компьютера.

VIDEO MODE — графический режим. В этом пункте имеется возможность установить три графических режима монитора: 320x240 точек, 400x300 и 640x480 точек.

SKY DETAIL — детализация прорисовки неба: LOW — низкая четкость изображения деталей неба и HIGH — высокая четкость изображения.

TERRAIN TEXTURING DISTANCE — прорисовка земной поверхности. При помощи клавиш "+" и "-" в данной строчке можно, соответственно, увеличивать или уменьшать точность и четкость изображения земной поверхности.

MEMORY — используемый объем памяти компьютера. По аналогии со скоростью, чем выше графическое разрешение, тем больший объем оперативной памяти требуется компьютеру. Поэтому в данном пункте также необходимо учитывать конфигурацию своего компьютера.

OBJECT RESOLUTION — графическое разрешение прорисовки объектов. LOW — низкое и HIGH — высокое.

TERRAIN RESOLUTION — графическое разрешение прорисовки земной поверхности. LOW — низкое и HIGH — высокое.

SOUND — звук. Этот пункт актуален только в случае, если на компьютере установлена звуковая карта.

SFX VOLUME — громкость звуковых эффектов. При помощи клавиш "+" и "-" в этой строке можно регулировать их уровень громкости.

MUSIC VOLUME — громкость звучания звукового сопровождения. По аналогии с предыдущим пунктом здесь можно менять уровень громкости фоновой музыки с помощью клавиш "+" и "-".

CONTROLS — управление. Если у Вас имеется джойстик, то в данном пункте меню его можно включить.

JOYSTICK — джойстик. По умолчанию в системе джойстик не присутствует — "NO JOYSTICK". Это можно изменить при помощи клавиш "+" и "-" в этой строке. При этом в двух последующих пунктах меню будут автоматически выставляться значения, определенные для конкретного джойстика.

THROTTLE — обороты двигателя. Можно установить следующие значения: "NO" — нет, "YES" — есть, "REVERSED" — реверсирование.

FOOT PEDALS — наличие ножных педалей. "NO" — нет, "YES" — есть.

EFFECTS — эффекты.

REDOUTS/BLACKOUTS — маскировка. "NO" — нет, "YES" — есть.

Слева внизу на втором экране также находится кнопка — *BACK* вернуться назад, к предыдущему экрану.

CREDITS — здесь Вы можете получить информацию о программистах, написавших данную игру.

EXIT GAME — выход из игры.

Управляющие клавиши

Конечно, удобнее всего играть в эту игру при помощи джойстика. Однако Вы можете спокойно обходиться и без него. При разработке игры, ее программисты учли, что функций у боевого самолета F-22 очень много. Практически каждая клавиша на клавиатуре задействована под определенную функцию управления. Поэтому в игре имеется непосредственное описание всех управляющих клавиш, которое можно посмотреть в любой момент игры.

Эту подсказку можно увидеть, нажав на клавишу \K\ в процессе игры. Здесь присутствуют пять тематических разделов, на которые разделены все клавиши управления. Итак, рассмотрим их по порядку:

FLIGHT KEYS — клавиши управления полетом. Они включают в себя:

\5\ — 0% мощность двигателя.

\6\, \7\, \8\, \9\, \0\ — соответственно 60%, 70%, 80%, 90% и 100% мощности двигателя.

\-\ — включить реактивный двигатель.

\F\ — разблокировать/заблокировать рули высоты на крыльях.

\G\ — убрать/выпустить шасси.

\B\ — включить/выключить торможение.

\Del\ — повернуть влево.

\PgDn\ — повернуть вправо.

\A\ — включить автопилот.

\L\ — включить автовыравнивание.

\H\ — возвратиться обратно на базу.

WEAPONS AND TARGETING KEYS — клавиши выбора оружия и прицеливания. Они включают в себя:

\1\ — выбор ракет типа AMRAAM.

\2\ — выбор ракет типа SIDEWINDER.

\3\ — выбор крупнокалиберного пулемета.

\4\ — выбор бомб.

\W\ — переключение оружия.

\Space\ — огонь из текущего оружия.

\C\ — запуск фальш-мишеней (против самонаводящихся ракет).

\Enter\ — создать SHOOTLIST (информация о целях, расположенная в углу экрана).

\(\ — следующая цель.

\)\ — предыдущая цель.

\Tab\ — идентификация цели на радаре.

CAMERA MODE KEYS — клавиши включения различных видов обзора:

\F1\ — виртуальная кабина пилота.

\F2\ — основной экран (с кабиной пилота или без нее).

\F3\ — внешний вид самолета.

\F4\ — вид полета самолета.

\F5\ — вид из бокового окна самолета.

\F6\ — внешний вид второго самолета в вашей паре,

\F7\ — вид полета запущенной ракеты.

\F8\ — вид засеченной цели.

\Ctrl\ + стрелки — перемещение камеры при просмотре.

\S\ — уменьшить масштаб на радаре.

\X\ — увеличить масштаб на радаре.

Клавиши на дополнительной клавиатуре служат для просмотра навигационных экранов. Об этих экранах речь пойдет дальше.

WINGMAN ORDERS — приказы, отдаваемые ведомому самолету:

\Ctrl\-\P\ — следовать патрульным маршрутом.

\Ctrl\-\F\ — следовать за мной.

\Ctrl\-\E\ — вступить в бой с ближайшим вражеским самолетом.

\Ctrl\-\M\ — атаковать мою цель.

\Ctrl\-\C\ — прикрыть ведущего.

MISCELLANEOUS — разное. Данный пункт включает в себя следующие клавиши управления:

\R\ — включить/выключить режим радара.

\M\ — просмотр задания на данную миссию.

\P\ — пауза.

\Ctrl\+\J\ — катапультирование.

При помощи клавиш \F9\, \F10\, \F11\ и \F12\ Вы можете оперативно переключать скорость протекания времени полета: 1:1 — реальный ход времени, 1:2 — ускорение в 2 раза, 1:4 — в 4 раза и 1:6 — в 6 раз. Это очень удобно, если, например, надоело просто так лететь без приключений и хочется преодолеть этот участок пути побыстрее. Вернуться к реальному ходу времени (1:1) из режимов ускорения можно, нажав на любую клавишу на клавиатуре (взять управление самолетом на себя).

Получение задания

Как было сказано выше, при нажатии на кнопку *ACCEPT* на экране QUICK MISSION Вы перейдете к следующему экрану, который называется MISSION BRIEFING — предполетный инструктаж. Данный экран, также, как и предыдущий, включает в себя два окна: левое и правое. Слева будет написано название выбранной миссии и дано ее довольно подробное описание. Если текст описания не помещается в одном окне, то, по аналогии с экраном QUICK MISSION, здесь также можно листать страницы (например, "PAGE 1 OF 2" — "страница 1, всего 2 страницы").

На экране MISSION BRIEFING имеются следующие пункты меню:

PLAYER STATS — статистика игрока (кнопка находится в самом низу в левой части экрана). Эта статистика включает в себя такие подпункты как позывной — CALLSIGN, звание — RANK, счет — SCORE, число сбитых целей — KILLS, число крушений — CRASHES, число катапультирований — EJECTIONS, посадок — LANDINGS, количество часов налета SERVICE HOURS, число выпущенных и попавших в цель пуль — BULLETS, ракет — MISSILES и бомб — JDAMS. В этом же пункте справа внизу находятся две кнопки:

MEDALS — полученные медали,

BACK — перейти к предыдущему экрану.

Так же, как и на экране QUICK MISSION, на данном экране, справа внизу, находятся три кнопки:

START MISSION — начать миссию.

MISSION MAP — карта района. Она занимает практически весь экран.

На карте показаны свои и вражеские военные базы, а также промежуточные пункты Вашего полета. Все эти пункты соединены линиями, обозначающими маршрут полета. Ваша исходная база отмечена синим квадратом с изображением самолета внутри него. Базы союзников обозначаются зелеными квадратами. Вражеские цели имеют красный цвет. Если подвести курсор мыши к какому-нибудь пункту маршрута, то внизу Вам будет выдана подсказка о том, что необходимо предпринять в данной точке. Как правило, вначале необходимо придерживаться определенного курса — <FOLLOW ROUTE>, затем в заданной точке маршрута атаковать цель (например, <ATTACK FLIGHT GROUP ALPHA> — атаковать летную группу "альфа"). Затем идет начальное приближение к базе — <INITIAL APPROACH> и, наконец, <FINAL APPROACH> — заход на посадку.

Стрелки — нажимая на них, можно перемещать карту вверх, вниз, вправо и влево.

BACK — перейти к предыдущему экрану (экрану инструктажа).

BACK — вернуться к предыдущему экрану.

В правом окне изображена модель самолета, на которой показано все вооружение, данное в конкретной миссии. Сверху над рисунком Вы можете увидеть надпись — WEAPONS LOAD — размещенное оружие. Само оружие показано в виде значков-ромбиков под изображением самолета. Ниже приводится список этого оружия. Как правило, оно включает в себя: крупнокалибер-

ный пулемет — M61 CANNON с 480 патронами, несколько ракет среднего класса — AIM-9X SIDEWINDER и несколько тяжелых ракет — AIM-120C AMRAAM. Если в миссии необходимо уничтожить какой-либо наземный объект, то Вам также будут даны две или четыре бомбы 1000LB JDAM.

Основной экран

После выбора какой-либо миссии перед Вами на основном экране открывается вид из кабины боевого самолета, на котором Вам и предстоит выполнить порученное задание. На этом экране изображены всевозможные цифры, кружочки, линии и прочие надписи. Попробуем разобраться, что же все эти надписи означают.

В правом верхнем углу экрана расположен радар. Он служит для обнаружения воздушных и наземных целей, своих самолетов и, вообще, всех воздушных и наземных объектов. На радаре видны концентрические окружности с центром в месте расположения исходной базы. Масштаб отображения информации радаром приведен в углу радара (по умолчанию стоит 80 NM. NM — морская миля, примерно 1800 м). Его можно изменить: уменьшить при помощи клавиши \S\ и увеличить при помощи клавиши \X\.

Ваш самолет обозначен на радаре синим цветом и в начале игры его изображение расположено в центре экрана радара. Зеленым цветом показаны все воздушные объекты союзников. Красным цветом отображены вражеские самолеты, а также вражеские группировки (в виде красных кругов на радаре). Белым цветом показаны всевозможные вражеские наземные пусковые, зенитные установки и разведывательные ударные комплексы.

Теперь обратимся непосредственно к основному экрану. Начнем описание сверху вниз. Итак, в верхней части экрана расположена горизонтальная прямая линия, по которой необходимо корректировать курс полета. Эта линия поделена на ряд отрезков, над которыми написаны цифры, указывающие азимут (угол, отсчитываемый по часовой стрелке от направления на север), и квадраты с буквами, указывающие направление на четыре стороны света: "N" — север, "S" — юг "W" — запад, "E" — восток. Для того чтобы лететь заданным курсом необходимо, чтобы риска посередине совпала со значком в виде уголка. Для поддержания правильного курса полета в этой игре имеется режим автопилота, который поможет Вам автоматически выйти на заданный курс. Включение этого режима осуществляется нажатием на кнопку \A\ на клавиатуре. Ниже слева приведены следующие данные:

WAYPOINT 1 — пункт назначения и его порядковый номер.

FOLLOW ROUTE — Ваша задача на данном участке карты (в данном случае FOLLOW ROUTE — следуйте установленным курсом).

RANGE — расстояние до пункта назначения.

В центре экрана расположена линия, которая показывает крен Вашего самолета по отношению к земной поверхности. Если самолет будет взлетать, то данная линия пойдет вверх, если приземляться — то вниз. Значения крена самолета относительно уровня расположения земной поверхности Вы можете оценить при помощи цифр на экране. При полете на заданной высоте эта линия находится в районе нуля, если самолет набирает высоту, то она показывает на какое-либо положительное значение на экране, если снижается, то на отрицательное.

Далее, по левую сторону экрана расположена шкала скорости самолета. В начальный момент числовые значения на ней, естественно, равны нулю. При наборе самолетом скорости ее значения в квадрате слева увеличиваются, если скорость самолета падает, то показания прибора также уменьшаются. Для увеличения скорости служит кнопка \-\ на клавиатуре. Для снижения скорости — клавиша \B\.

По правую сторону экрана расположена практически такая же шкала высоты. Значение в квадрате справа показывает высоту, которую набрал самолет на данный момент времени. Уменьшение и увеличение высоты осуществляется при помощи клавиш-стрелок \вверх\ и \вниз\ или при помощи джойстика.

В левом нижнем углу экрана отображаются следующие параметры:

THR 0% — обороты винта. При запуске двигателя (клавиша \-\) на экране высветится надпись <THR BURN> — винт запущен.

+01.0G — перегрузка, действующая в данный момент на пилота. 1G — это нормальная сила тяжести, действующая на человека на поверхности Земли. Для того чтобы хоть немного представлять перегрузки, которые возникают при взлете или посадке самолета с огромной скоростью, создатели игры решили хотя бы оценить этот показатель. Например, перегрузка в 3G означает, что в реальных условиях на Вас действовала бы сила тяжести в три раза большая, чем на поверхности Земли. И наоборот дело обстоит при снижении самолета. Это, как будто Вы спускаетесь в лифте, только с большей скоростью. Поэтому не слишком мучайте своего виртуального пилота, ему тоже может стать плохо.

FUEL: 25000 LBS — запас топлива на данный момент.

AIRFRAME: 100% — запас прочности самолета. Этот пункт показывает, нет ли повреждений корпуса самолета. 100% указывает на то, что повреждений нет.

В правом нижнем углу экрана расположен так называемый SHOOT LIST. При засечении цели в этом месте отображается вся необходимая информация по цели:

SAM RADAR SITE CACTUS 1 — название цели.

VC: 1000 — скорость цели.

RANGE: 05:90 — расстояние до цели.

AIRFRAME: 100% — повреждения, нанесенные объекту. 100% — повреждений нет.

В нижней части экрана написано, какое оружие находится в режиме готовности в данный момент. Смену оружия можно оперативно производить при помощи клавиш \1\ — \4\, или клавиши \W\. При этом на экране будут изменяться показания сектора обстрела для разного вида оружия. Самым мощным оружием являются самонаводящиеся ракеты под номером "1" — AIM-120 AMRAAM. Затем, под номером "2" идут ракеты среднего класса типа AIM-9X SIDEWINDER. Под цифрой "3" имеется крупнокалиберный пулемет — M61 CANNON. В некоторых миссиях под цифрой "4" Вам будут даваться несколько бомб JDAM 1000LB для уничтожения наземных целей.

Ну и, наконец, в самой нижней строчке основного экрана перечислены следующие необходимые пункты:

GEAR — Шасси. После взлета необходимо убрать шасси при помощи клавиши \G\. При этом, если шасси убраны, то данная надпись исчезнет. Напротив, при посадке следует выдвинуть шасси.

FLAPS — рули на крыльях. После взлета также необходимо освободить рули высоты на крыльях, нажав на клавишу \F\. Только после этого самолет может развить максимальную скорость. При посадке, наоборот, необходимо заблокировать рули высоты на крыльях.

BRAKE — Снижение скорости. После выполнения миссии, при необходимости посадки, или просто для того, чтобы снизить скорость, следует нажать на клавишу \B\. Для набора большей скорости, напротив, требуется убрать данную надпись с экрана, нажав на ту же клавишу.

RADAR — Радар. Нажимая на кнопку \R\, Вы можете выключить или включить радар.

Вспомогательные экраны

Ранее уже говорилось, что при помощи клавиш, расположенных на дополнительной клавиатуре, можно активировать вспомогательные навигационные экраны. Они будут очень полезны игроку для координации в пространстве, для контроля за вооружением, защитными системами и во многих других случаях в процессе игры. Рассмотрим их поподробнее:

\2\ — STORES DISPLAY — экран боекомплекта. На данном экране показана модель самолета (вид сзади) с установленным на нем боекомплектом. Наверху, над изображением истребителя, расположены изображения двух незамкнутых кругов. Они показывают соответственно обороты левого и правого двигателей самолета. Об этом говорит надпись "THRUST" — "напор", находящаяся между ними. При запуске реактивных двигателей истребителя стрелки на обоих кругах придут в движение по часовой стрелке, пока не достигнут предела, и тогда над ними загорится надпись "BURN" — двигатели запущены. При выборе режима автопилота режим работы двигателей устанавливается на 80% от максимального значения.

На изображении самолета и около него мы видим различное вооружение и боеприпасы. Надпись "GUN 480" в центре говорит о том, что на самолете в начале игры установлен крупнокалиберный пулемет с 480 патронами. Под крыльями могут быть расположены ракеты среднего радиуса действия типа SIDEWINDER. Ниже, в середине, обычно размещаются несколько тяжелых ракет типа AMRAAM. Если в миссии необходимо уничтожить наземную цель, то самолет может взять на борт две или четыре бомбы. Они располагаются в специальных подвесках в нижней части фюзеляжа самолета. Оружие, активное на данный момент, выделяется белым цветом. Остальные ракеты и бомбы обозначаются при этом просто незакрашенными кружками.

Под моделью истребителя-бомбардировщика F-22 расположены два прямоугольника с надписью "100". Левый прямоугольник подписан "CHAFF" — выброс, а правый "FLARE" — вспышка. Эти надписи говорят о том, сколько на Вашем самолете осталось средств защиты от вражеских самонаводящихся ракет. Эти средства представляют собой отражатели и всевозможные вспышки, которые выбрасывает Ваш самолет при поступлении сигнала с бортового компьютера о запуске с истребителя противника ракеты, самонаводящейся, как правило, на тепло реактивных двигателей самолета-цели. В данной игре сброс отражателей осуществляется при помощи клавиши \C\.

\5\ — NAVIGATION DISPLAY — навигационный экран. Данный экран служит для ориентации самолета в пространстве. Здесь показан маршрут, которого необходимо придерживаться пилоту. Изображение маршрута накладывается на экран радара. В центре экрана радара показан Ваш самолет. Масштаб изображения на экране (а, значит, и радиус его охвата) можно уменьшать или увеличивать при помощи клавиш \S\ и \X\. Цветовая гамма практически такая же, как и на карте. Маршрут движения, промежуточные пункты и Ваш истребитель показаны на схеме синим цветом. Белым цветом показаны вражеские наземные цели. Красным цветом показаны вражеские воздушные цели. Белым цветом на схеме показан следующий пункт маршрута. При засечении цели в левом нижнем углу экрана будут выведены все данные о ней (так называемый SHOOTLIST).

\4\ — DEFENCE DISPLAY — экран средств защиты. Он также изображен в виде экрана радара, в центре которого показано условное изображение Вашего самолета. В нижнем левом углу имеются надписи: "CHAFF" и "FLARE"; также можно менять масштаб вывода изображения от радара. Вражеские воздушные цели изображены красным цветом.

\6\ — ATTACK DISPLAY — экран атаки. Все, что было сказано выше для экрана средств защиты, касается и данного экрана. Здесь только нет надписей "CHAFF" и "FLARE". Вместо этого, при обнаружении цели, в левом нижнем углу экрана, как и на навигационном экране, будет выведен SHOOTLIST (данные о засеченной цели).

\7\ — HUD REPEATER — "черный ящик". На данном экране имеются все сообщения и распоряжения, поступившие на борт самолета.

\8\ — На всех вышеперечисленных вспомогательных экранах в правом верхнем углу можно увидеть еще один небольшой экранчик, на котором показана линия горизонта. При помощи данной клавиши можно отключать этот экранчик и включать его, когда требуется заново. Если самолет не меняет высоту, то крестик в центре данного экрана располагается как раз на границе изображения верхней голубой части (неба) и нижней черной части экрана (земли). Если самолет набирает высоту, то крестик плавно переходит на голубую часть, а если снижается, то на черную. В левом нижнем углу этого экрана имеются данные текущей высоты (в футах). Клавиша \8\ на дополнительной клавиатуре служит также для отключения и включения экра- на радара на основном виде из кабины пилота.

\9\ — ARTIFICIAL HORISON — воображаемая линия горизонта. Это практически такой же экран, как и рассмотренный выше, только побольше. Здесь, в отличие от дополнительного маленького экранчика (о котором говорилось выше), как и на основном экране, справа указывается скорость, слева — высота и сверху — курс самолета. Также, как и на основном экране, отображается процесс набора высоты.

Выполнение миссий

В процессе игры, как уже говорилось ранее, Вам придется сражаться с многочисленными самолетами противника, защищаться от всевозможных ракетных установок, стреляющих по самолету с земли и уничтожать наземные цели врага. Для того чтобы быстрее и лучше справиться с заданием, необходимо хорошо разобраться с управлением самолета, вооружением и всеми тонкостями работы этого конгломерата передовых технических решений под названием F-22.

Рассмотрим игру на примере первых пяти миссий. Они как раз разработаны авторами игры для тренировки начинающих пилотов и отработки отдельных моментов, которые понадобятся в дальнейшем в более сложных боевых миссиях.

Первая тренировочная миссия так и называется: BASIC FLIGHT — основной полет. Данный полет проходит днем в пустыне, о чем сообщает надпись DESERT — пустыня и DAY — день. Как говорится в кратком описание задания к этой миссии (текст дан справа) — это обычный полет через пустыню вокруг базы военно-воздушных сил. Далее на экране MISSION BRIEFING приводится более подробное разъяснение, что данный полет является ознакомительным. То есть данная миссия необходима лишь для того, чтобы Вы научились управлять своим истребителем.

В миссии следует обратить особое внимание на такие вопросы как запуск реактивного двигателя, набора полных оборотов винта, выпуск и убирание шасси, разблокирование рулей высоты и включение автопилота. А также стоит потренироваться с выбором различных точек обзора в процессе игры: вида самолета снаружи, вида полета, вида из виртуальной кабины самолета и т.д.

Вы также можете изменять размеры экрана по вертикали и горизонтали, как Вас больше устраивает, в любом из этих режимов при помощи клавиши \Alt\ и стрелок.

На следующей странице приводится непосредственное задание на текущую миссию: после взлета примите угол набора высоты сорок градусов и присоединитесь к АВАКС-у на высоте 20000 футов (1 фут равен примерно 30 см). АВАКС — американский самолет дальнего радиолокационного обнаружения.

LANDING — приземление. F-22 имеет стандартную систему захода на посадку, включающую приземление. Состоящая из двух вертикальных полос и одной горизонтальной, она будет включена, когда Вы будете находиться на последней стадии захода на посадку — FINAL APPROACH. При посадке особенно следует обратить внимание на выключение реактивных двигателей и установку холостого хода, снижение скорости, выпуск шасси и фиксацию рулей высоты на крыльях.

В этой миссии начальный заход на посадку — INITIAL APPROACH является финалом миссии, после чего Вам будет выдано сообщение: <CLEARED FOR LANDING — CHECK GEAR DOWN> — посадочная полоса свободна, выдвиньте шасси. <MISSION COMPLETE — PRESS (END) TO END MISSION> — миссия выполнена, нажмите клавишу \End\ для завершения миссии. <PRIMARY OBJECTIVES COMPLETE> — первичная задача выполнена.

Вторая миссия называется TOUCH AND GO. На русский язык это можно перевести как "прикоснись и иди". Действительно, в данной миссии следует облететь четыре взлетно-посадочных полосы, практически только коснуться их и лететь дальше. Первая полоса расположена прямо по курсу перед Вашей позицией. Вторая находится на девяносто градусов правее. Подлет к третьей полосе потребует несколько поворотов влево. Последний поворот будет возможен только над вершиной крутой горы. Для того чтобы завершить миссию, Вы должны взлететь с последнего летного поля и пролететь через точку 12.

Эта миссия во многом похожа на предыдущую, поэтому не будем останавливаться на отдельных деталях. Хотелось бы только отметить, что для ориентации в большом количестве взлетно-посадочных полос используйте клавишу \5\ на дополнительной клавиатуре. Там приведен маршрут, которого следует придерживаться по ходу выполнения задания.

Будем считать, что теперь Вы умеете управлять самолетом и попробуем немного пострелять. Третья миссия называется TARGET PRACTICE — практика стрельбы по целям. Справа на экране можно прочитать, что три радиоуправляемые учебные цели запущены в сторону расположения Вашего летного формирования для обеспечения проведения учебной атаки. Далее перечисляются виды вооружения, которые установлены на самолете F-22.

На следующем экране дано конкретное задание: летная группа "Альфа" состоит из трех беспилотных самолетов, выполненных как копия МИГ-27 в масштабе 1:2. Цели оружия не имеют. Дислокация группы "Альфа" — в 20 морских милях от Вашей базы.

При выполнении данной миссии Вам будут полезны клавиши на дополнительной клавиатуре, включающие экраны атаки и защиты, клавиша включения и выключения радара, клавиши, служащие для переключения выбора целей и оружия.

На второй странице описания миссии приводится состав вооружения F-22. Итак, самое мощное оружие — это модернизированные ракеты среднего радиуса действия типа воздух—воздух — AIM-120C AMRAAM. Они могут поражать цель с расстояния до 20 морских миль. Далее, по боевой мощи идут самонаводящиеся ракеты типа AIM-9X SIDEWINDER. Они эффективны на расстоянии до четырех морских миль. Самое маломощное оружие — это крупнокалиберный пулемет M61A2 GATLING CANNON. При хорошем стечении обстоятельств, он может быть эффективен на расстоянии до цели около полутора морских миль.

В четвертой миссии отрабатывается процесс бомбометания для уничтожения наземных целей бомбами типа JDAM. Она так и называется — GROUND ATTACK — атака наземных целей. Немного поменялись и условия выполнения миссии. Теперь Вы полетите не днем, а на рассвете (DAWN).

Поскольку это тренировочная миссия, то никакой опасности для Вас она не несет. Наземный объект представляет собой импровизированную вражескую базу, построенную специально для осуществления учебного бомбометания.

На первой странице инструктажа Вам поручается следующее задание: уничтожить вражескую авиабазу SAGEBRUSH, расположенную в 20 милях к западу от места дислокации Вашего аэродрома. База не защищена.

В данной миссии, при помощи клавиши \4\ необходимо подготовить бомбы к сбросу и осуществить наводку на наземные цели.

На второй странице довольно подробно рассказывается о том, что за бомбы подвешены на истребителе-бомбардировщике F-22. Не будем пересказывать все, что там написано, отметим лишь, что это самонаводящиеся бомбы, и они могут быть сброшены с высоты в 10 тысяч футов.

Если в предыдущих миссиях Вы учились управлять самолетом и стрелять из всех видов оружия, то в пятой миссии по законам жанра должна начаться полномасштабная война с применением всех видов оружия. Так оно и есть на самом деле. Пятая — последняя тренировочная миссия, называется GRADUATION DAY — экзаменационный день. В этот день Ваши враги будут стрелять не только с самолетов, но еще и из всевозможных разведывательных ударных комплексов и, в том числе, самонаводящимися ракетами.

В данной миссии Вам дается первичная задача — уничтожить летную группу "Альфа". Эта группа состоит из управляемых макетов самолетов МИГ-27 с самонаводящимися ракетами на борту. Группа расположена в 20 милях от базы. Следующая (вторичная) цель задания вражеская база с ракетными установками "Кактус", расположенная в 30 морских милях к северу от Вашей базы NELLIS. Эти ракетные установки также будут стрелять по Вашему самолету боевыми ракетами.

В данной миссии задействованы клавиши управления ведомым самолетом, при помощи которых Вы можете отдать ему приказ атаковать ближайшую цель, атаковать цель, засеченную на своем радаре, и приказ следовать патрульным маршрутом ("за мной").

Создание собственного уровня

Если Вам вдруг надоест выполнять однообразные миссии по уничтожению всяких самолетов, мостов и иных объектов противника, или же Вы просто застрянете на какой-то слишком сложной миссии, то в таком случае у Вас есть прекрасная возможность почувствовать себя в роли "Творца войны". Создатели игры, специально для таких случаев, сделали еще один подпункт в пункте основного меню (*QUICK MISSION*) — *CREATE MISSION* — создать миссию. Здесь можно создать один собственный уровень с быстрым стартом, установив различные опции игры, такие как количество и состав самолетов противника, количество и состав своих самолетов, объекты для бомбометания, тип климата, условия полета (днем, утром, в облаках или в сумерках). Но обо всем этом расскажем по порядку.

Итак, для создания своего собственного уровня выберите в основном меню пункт *QUICK MISSION* и затем в этом пункте справа внизу нажмите кнопку *CREATE MISSION*. При этом у Вас на экране появится таблица:

ENEMY SETTINGS — установки противника. Далее в данной таблице в столбик проставлены надписи: WING 1, WING 2, WING 3 и WING 4. "WING" можно перевести, как крыло, хотя по-русски правильнее было бы сказать "борт". То есть в игре можно установить до четырех противодействующих Вам авиагрупп противника. Если мы посмотрим вправо от этих надписей, то сверху в таблице увидим надписи, касающиеся всех четырех групп:

PLANE TYPE — выбор типа самолета: EF2000, MIG-27, MIG-29 и SU-27, либо их может не быть вообще, о чем говорит надпись NONE нет (стоит по умолчанию).

SKILL LEVEL — уровень подготовки пилота. Он может быть: NOVICE начинающий — это самый легкий соперник. INTERMEDIATE — промежуточный (еще не

совсем опытный пилот), EXPERT — опытный летчик, ACE — ас (самый опытный соперник).

NUMBER — количество самолетов в каждой группе от 1 до 4.

Ниже пунктов выбора самолетов противника стоят следующие пункты:

GROUND TARGET — наземные цели. В данном разделе можно выставить: NONE — нет наземных целей (стоит по умолчанию), CHEMICAL PLANT химический завод и NUCLEAR POWER PLANT — атомная электростанция.

SAMS — разведывательные ударные комплексы. Нажимая при помощи мыши на надписи напротив этого пункта, можно осуществить свой выбор: "YES" — установить комплексы, "NO" — не устанавливать комплексы.

ANTI AIRCRAFT GUNS — зенитные ракетные установки. По аналогии с предыдущим пунктом, нажимая на имеющиеся на экране кнопки "YES" и "NO", можно, соответственно, устанавливать или убирать вражеские зенитные установки в своем собственном уровне.

По умолчанию наземных объектов противника нет.

Снизу на данном экране, расположены две кнопки:

EXIT — выход (переход на экран QUICK MISSION).

FRIENDLY — дружественные объекты. При этом Вы попадаете на следующий экран, где имеется возможность устанавливать опции для своих объектов, а также опции по рельефу и погодным условиям.

FRIENDLY SETTINGS — установки параметров "своих" самолетов. Все здесь практически аналогично предыдущему экрану, где даны установки врага. Что касается самолетов, то здесь пункты выбора все те же, за исключением того, что в этом пункте можно установить только две группы поддержки (WING 1 и WING 2).

PLANE TYPE — тип самолетов. Ваши союзники могут летать на самолетах следующих типов: F-14, F-15 и F-16.

SKILL LEVEL — уровень подготовки пилота. Уровни подготовки пилота абсолютно такие же, как и у врага: начинающий, промежуточный, опытный летчик и ас.

NUMBER — количество самолетов в одной группе. Хотя Вы можете установить только две группы поддержки, но в каждой такой группе может быть до девяти самолетов.

Кроме своих самолетов, на этом экране также можно установить:

REGION — район боевых действий. Районы могут быть следующими: ISLAND — остров, SNOW — заснеженный район, DESERT — пустыня и JUNGLE — джунгли.

TIME OF DAY — время дня (и погодные условия). DAY — день, NIGHT — ночь, DAWN — рассвет, STORM — буря и SUNSET — сумерки.

WEAPONS LOAD — оружие, размещенное на борту самолета. Считается, что во всех миссиях на борту самолета изначально установлен крупнокалиберный пулемет. Кроме этого, здесь можно установить следующее оружие:

AIM-9X — ракеты среднего класса. Можно установить 2, 4, 6, 8 ракет или не устанавливать их вообще.

AMRAAM — тяжелые ракеты. На борту размещаются от 2 до 8 ракет (или не установливаются вообще).

JDAM — бомбы. Можно взять на борт самолета 2 или 4 бомбы либо не брать ни одной.

По умолчанию устанавливаются две средних ракеты AIM-9X, четыре тяжелых ракеты AMRAAM и две бомбы.

Снизу экрана расположены кнопки:

EXIT — выход (переход к экрану QUICK MISSION).

ENEMY — враги (переход к предыдущему экрану).

START MISSION — начать миссию.

Несколько полезных советов

Мы рассмотрели основные моменты игры F-22 LIGHTNING II. После такого обзора хотелось бы еще дать несколько полезных, на наш взгляд, советов, которые должны помочь Вам преодолеть все преграды на пути достижения звания аса.

В начале игры, после взлета, при помощи клавиши \-\ следует не забыть убрать шасси, чтобы развить максимальную скорость, а также разблокировать рули высоты на крыльях, для чего следует нажать клавиши \G\ и \F\ и проследить, чтобы на основном экране осталась только надпись "RADAR". Затем, для быстрейшего сближения с объектом поиска, желательно установить режим автопилота. Для этого нажмите клавишу \A\ и проследите, чтобы в левом нижнем углу появилась надпись "AUTOPILOT". Если Вы хотите пройти данный участок как можно быстрее, то при помощи клавиш \F9\—\F12\ можете ускорить течение времени. Периодически для ориентации в пространстве полезно нажимать клавишу \5\ на дополнительной клавиатуре, а также другие клавиши на ней. При подлете к цели заранее подготавливайте требующееся для выполнения задания оружие. Напомним, что для засечения цели следует нажать \Enter\, сориентировать свой самолет таким образом, чтобы цель оказалась прямо по курсу, и дождаться, когда зеленый квадрат наводки на цель станет красного цвета — тогда можно запускать ракету. При атаке на группу самолетов внимательно просмотрите SHOOTLIST в углу экрана. Там дается подробная информация по конкретной цели, и если несколько самолетов летят рядом, то по надписям в данном листе, нажимая на клавишу \Tab\, можно идентифицировать эти летящие рядом самолеты (например, нажав на \Tab\ в углу экрана появятся надписи: MIG-27 ALPHA 1 и MIG-27 ALPHA 2). Это делается для того, чтобы не выпустить несколько ракет по одной цели. Далее, при подлете к наземному объекту заранее подготовьте бомбы и сбрасывайте их только тогда, когда зеленый квадрат (цель) станет красного цвета. Если завязался жестокий бой, то при помощи клавиш управления ведомым самолетом, указанных выше, отдавайте приказы своему "напарнику". При поступлении сигнала "INCOMING MISSILE" — с вражеского самолета запущена ракета, периодически выбрасывайте ловушки-отражатели, нажимая на клавишу \C\ до тех пор, пока не перестанет гореть красная надпись "CHAFF" или "FLARE" в левом нижнем углу экрана. В тех миссиях, где следует осуществлять посадку, при подлете к базе вначале сбросьте скорость, нажав на клавишу \B\, затем зафиксируйте рули, нажав \F\, и выпустите шасси, нажав \G\. Возьмите управление на себя. При посадке необходимо точно вписаться в посадочную полосу. Для этого служат две вертикальные и одна горизонтальная красные пунктирные полосы на экране. Требуется, чтобы посадочная полоса попала как раз между ними. После удачной посадки или просто после завершения миссии Вам будет показано количество очков, набранных по итогам миссии, а также сообщено, каков у Вас процент попаданий, сколько воздушных и наземных целей Вы уничтожили, сколько при этом затратили ракет, бомб и патронов и сколько напарников Вы потеряли. В случае же неудачи, всегда можно катапультироваться... если успеете. Желаем Вам успешно пройти всю игру, не потеряв при этом ни одного самолета. Возможно, за участие в кампаниях Вас наградят различными медалями. Если же у Вас что-либо не будет получаться — не отчаивайтесь и попробуйте заново, ведь Вашим противникам тоже хочется победить!

FABLE

Фирма	Tel Star
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Mouse
Видеорежимы	SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/16/PRO

Перед Вами новая, увлекательная игра "Небылица". Она прекрасно выполнена по графике и звуковому оформлению. Вам предстоит, в роли маленького мальчика по имени Квикторп обойти все земли и освободить их от гнета жестоких правителей. Такое незатейливое начало не значит, что это игра для детей. Идея игры гораздо глубже, запутаннее и интереснее. Вы лишь начинаете с простого. Скорее наоборот, игра будет интересна и взрослым — она наполнена юмором и иронией. Пусть Вас не пугает обилие разговоров в ней. Вам предстоит выбирать, что сказать тому или иному персонажу, от этого зависит Ваш успех в игре.

Главное меню игры

NEW GAME — начать новую игру.

RESTORE GAME — восстановить ранее записанную партию. Вам предлагается выбрать одну из восьми сохраненных игр. Рядом с названием каждой сохраненной игры Вы увидите небольшую картинку, которая поможет Вам вспомнить, где Вы остановились.

INTRODUCTION — вступление.

QUIT GAME — выйти из игры.

Основной экран

В игре задействованы обе кнопки мыши. Снизу игрового экрана имеется строка-подсказка, в которой перечисляются Ваши действия, возможные на данный момент. Правой кнопкой мыши можно выбрать из доступных действий требуемое, а левой — осуществить его. Курсор мыши, в зависимости от вида действия, может принимать различные формы:

Действие невозможно — курсор имеет вид стрелочки.

Идти — изображение двух старинных ботинок. Внизу экрана надпись *GO TO* (идти), или *GO TO* ... ("..." — название конкретного места — мост, тропинка, дорога и т. п.)

Посмотреть — глаз. Надпись *LOOK*. Возникнет описание предмета, иногда с увеличенной картинкой этого предмета.

Проверить — следует наложить изображение глаза на увеличенное изображение предмета и нажать левую кнопку. Надпись *EXAMINE*. Не путайте с "посмотреть" это разные вещи.

Взять — рука, делающая берущие движения. Надпись *TAKE* ... ("..." любой предмет).

Использовать — кулак. Если Вы далее в описании встретите любые глаголы, (кроме дать/взять) — это подразумевает "использовать". То есть, если написано "откройте дверь", то это значит, что Вы должны навести курсор на дверь, нажать правую кнопку, чтобы курсор принял вид кулака, и нажать левую кнопку мыши.

Говорить — изображение губ. Надпись *TALK*.

По мере прохождения игры у Вас будут скапливаться предметы. С ними можно провести следующие операции:

Использовать — для этого наведите курсор на выбранный предмет и нажимайте правую кнопку мыши, пока не появится изображение кулака и надпись внизу экрана *USE ...* ("..." — название предмета)

Взять — описано выше.

Применить на чем-то — берете данный предмет, подводите его изображение к другому предмету и нажимаете левую кнопку. Снизу должна присутствовать надпись *USE THE ... WITH THE ...*

Дать кому-то — берите нужный предмет, наводите его изображение на того, кому хотите его отдать, и нажимаете левую кнопку мыши. В строке подсказок должна быть надпись *GIVE THE ... TO THE ...*

Если все перечисленные выше пояснения на данный момент непонятны — начните игру и, когда возникнут затруднения, обратитесь к ним вновь. Теперь о кнопках:

\Space\ — Вы открываете вещмешок. Там находятся все вещи, которые Вы собрали.

\Enter\ — Станут доступны опции настройки игры. Первые два пункта меню выглядят как ползунковые регуляторы. Кнопками с изображением "+" и "-", можно регулировать следующие характеристики:

GAME SPEED — скорость игры.

VOLUME — громкость звукового сопровождения.

DIALOGUE TEXT — включить (ON) или выключить (OFF) вывод на экран текст диалога.

SPEECH — включить/выключить речевое сопровождение диалогов.

SOUND EFFECT — включить/выключить звуковые эффекты.

LOAD GAME — загрузить сохраненную игру.

SAVE GAME — сохранить отложенную партию.

RESTART — начать игру заново.

QUIT — выйти из игры.

DO YOU WISH TO SAVE THE GAME? — сохранить игру перед выходом? Возможные варианты выбора: Yes — Да, No — Нет и Cancel — Отмена.

Вы также можете вызвать данные меню с помощью мыши. Наведите курсор на главного героя и нажмите несколько раз правую кнопку. Курсор может принять следующий вид:

Изображение глаза и надпись внизу INVENTORY — вещмешок.

Изображение кулака и надпись GAME OPTIONS — опции игры.

Основную часть диалогов в данном описании мы перевели на русский язык. Все, что не переведено, либо не столь важно, либо не представляет особого интереса. В игре диалог не идет дальше двух или трех ветвлений. Возможные реплики главного героя даются в оригинале, то есть на английском языке, а через тире — русский перевод. Далее, с новой строки идет описание ответного действия или слов персонажа, к которому была обращена реплика. Английские названия всех важных предметов и персонажей в игре (ДАНЫ В СКОБКАХ БОЛЬШИМИ БУКВАМИ). Если Вы не найдете описания ответа на какую-то реплику, это значит, что произнеся ее, Вы закончили диалог.

Процесс игры

Вот, наконец, мы добрались до самой игры. Вы начинаете ее диалогом с деревенским священником. Ваше имя Квикторп (QUICKTHORPE) и Вы живете в де-

ревне. Вам предстоит отправиться в путь, навстречу опасностям. Почему именно Вам? Да потому, что остальные жители деревни либо слишком заняты, либо им просто лень. Поэтому деревня выбрала Вас, чтобы идти в эти проклятые земли и найти четырех чудовищ, которые охраняют потерянные камни Балхана (BALKHANE). Эти камни имеют огромное значение для будущего всего человечества. Когда Вы добудете эти камни, Ваша деревня и все человечество смогут освободиться от тирании. Деревенский священник напутствует Вас и объяснит, что же нужно сделать. В древних сказаниях говорится о существовании четырех магических камней, каждый из которых хранит в себе определенное жизненное начало. Первый камень зовется Эмеральд (EMERALD), он может повелевать плодородием и процветанием. Второй камень — это Алмаз (DIAMOND), в нем заключен секрет вечности и властвует он над силами тумана и дождя. Следующий камень, который Вам предстоит добыть, — это Сапфир (SAPPHIRE), он повелевает силами воды. Как гласит легенда, его хранит Горгона на дне моря. И, наконец, Рубин (RUBY) — повелитель огня и теней. Ваша цель принести все четыре камня. А где же найти эти легендарные камни? Священник советует: ты, мол, уже слышал о Ледяном Гиганте (ICE GIGANT), который правит в Замерзших Землях (FROZEN LANDS)? Наверняка Изумруд у него. Всего же есть четыре земли, в каждой свое — чудовище и у каждого — по камню. Вместе с последним напутствием добрый священник подарит Вам талисман (MEDALLION), который оградит Вас от злых духов и иных ужасов. Итак, в путь! Отсюда у Вас есть два пути: вверх по дорожке в горы или через мост направо. Стоит пойти вверх, чтобы потом не возвращаться.

Замерзшая земля

Перед Вами карта Замерзшей Земли (FROZEN LANDS), на которой Квикторп помечен стрелкой и надписью крупными буквами (чтобы не потерялся). Поищите по карте курсором. В некоторых местах (например, на деревне) стрелка примет вид "ног" — это значит, что Вам стоит туда пойти. Первым делом идите к Мосту (THE BRIDGE).

Мост

Перед собой Вы видите Охотника (THE HUNTER), а также просматривается старый мост (THE OLD BRIDGE). С Охотником Вам следует поговорить. В принципе, этот мужчина не имеет важного значения, но всегда приятно поболтать со знающим, хотя и не очень вежливым человеком. После приветствия Квикторпа, он осведомится: "А не слишком ли далеко такой малыш забрался от мамы и папы?" В ответ Вы можете произнести:

<WELL, I HAVEN`T GOTTEN VERY FAR YET> — "Да нет, нормально". Далее Вы услышите встречный вопрос Охотника: "А куда ты собственно идешь?"

Квикторп объяснит, что идет он отобрать Изумруд у Ледяного Гиганта. А, вообще, он любит путешествовать, встречаться с новыми людьми и особенно убивать их. Так что вряд ли он поспеет домой к обеду. На это Охотник ответит:

"Что он так и думал, но, путешествуя по этой стране, Квикторп привлекает слишком много внимания со стороны всяких хулиганов и ублюдков, тем более в такой одежде. Причем сам он не боится тут ходить, поскольку у него есть ружье."

<WHAT`S ON THE OTHER SIDE OF THE BRIDGE?> — "А что находится на другой стороне моста?"

На данный вопрос Охотник ответит, что там нет ничего особенного, кроме открытой страны, немного леса и маленькой игры. Он заботливо предупредит Вас, чтобы Вы не забирались очень далеко, а то можете потеряться.

<LET`S STRIP DOWN TO OUR SKIVVIES AND TAKE A SWIM> — "Как насчет того, чтобы немного поплавать?"

На это предложение Охотник испуганно откажется.

<IT`S BEEN GREAT TALKING. HAVE A NICE DAY> — "Приятно было поговорить. Всего хорошего". Конец разговора.

Теперь не спешите идти на другую сторону по мосту. Недаром он называется "старый". Если Вы взойдете на него, то рискуете упасть в бурный поток и бесславно закончить свое путешествие. Лучше будет навести курсор на большой камень слева от Охотника и когда вместо стрелки появятся ноги, а внизу надпись *WALK TO*, смело нажимайте на левую кнопку мыши. Когда Квикторп благополучно достигнет другого берега, Вы сможете продолжить свой путь в старый дом (THE OLD HOUSE), где живет волшебница Велда.

Старый дом

Здесь Вы видите ветхое здание (THE OLD HOUSE) и дерево перед ним. Снимайте с дерева перец (CHILLI PEPPERS) и старый фонарь (LANTERN). Можете позвонить в звонок у двери, но Вам не откроют. Тогда смело идите в дверь. Мешает привидение? Примените на нем талисман (MEDALLION) и заходите в дом Велды (WELDA HOUSE).

Дом Велды

Для начала возьмите мешок с семенами для птиц (BAG OF SEEDS), сухие листья (LEAVES) в плошке и книгу рун (BOOK OF RUNES) на полке над кроватью. Делается это следующим образом: посмотрите на полку, а затем на большом изображении полки с книгами возьмите книгу рун. Можете посмотреть, что варится в котле, и обнаружите, что это нечто вонючее. При попытке погладить кошку, лежащую на кровати, Велда грозно закричит "А ну, не тронь мою кошечку!". Поговорите с Велдой:

<MY NAME IS QUICKTHORPE AND I`M OFF TO KILL THE ICE GIANT> — "Меня зовут Квикторп и я собираюсь победить Ледяного Гиганта".

Если Вы честно признаетесь, как Вас зовут и что Вы собираетесь сделать, Велда ответит:

"Да, я знаю, кто ты такой, мистер Большой Герой, но тебе никогда не найти этих камней".

У Квикторпа возникает законный вопрос:

"А откуда ты это все знаешь?" Велда: "Это моя работа. Для одних я — ведьма, для других — предсказатель и лекарь. А кто я для тебя?"

Тут Вам следует проявить смекалку. Квикторп может ответить:

<YOU`RE BEAUTIFUL, DON`T EVER CHANGE> — "Ты прекрасна, оставайся такой всегда".

Это вызовет на Вас гнев Велды за откровенную ложь. Или так:

<I BELEIVE THERE`S A GOOD AND BAD SIDE OF EVERYONE> — "Я считаю, что у каждого есть хорошие и плохие стороны".

Велда похвалит Вас за ум и предложит остаться у нее. На что Вы можете ответить:

<CAN YOU TELL ME HOW TO KILL THE ICE GIANT> — "Ты лучше расскажи, как победить Ледяного Гиганта".

На это Велда скажет, что сама не знает как, но великодушно позволяет Вам оставить себе все вещи, которые Вы украли. Еще у нее можно узнать:

<WHY DO YOU LIVE ALONE OUT HERE IN THE FROZEN LANDS?> — "А что это ты так далеко живешь одна?"

Волшебница ответит, что ей так спокойней и т. д. В конце концов разговор дойдет до места, которое мы описали выше. (Как убить Ледяного Гиганта...)

Теперь, узнав так много нового, Вы можете выходить из дома Велды.

Опять старый дом

Вы опять на улице. Осмотревшись, можно увидеть, что слева из-за дома выглядывает небольшой навес. Под ним находится дверь в подвал (CELLAR DOOR). Посмотрите на нее и затем откройте. Заходите в подвал (CELLAR).

Подвал

Берите золотую статуэтку (STATUETTE), стоящую на алтаре, и моток веревки (ROPE) рядом с ним. Метлу Вам взять не удастся, хотя и любопытно, можно ли на ней летать? В амфорах, на переднем плане, тоже ничего нет. Такая жуткая вещь как цепь Вам не понадобится. Выходите из подвала. Чтобы попасть в следующий пункт назначения, а именно на Замерзшее Озеро (FROZEN LAKE), Вам придется задержаться у ворот родной деревни (THE VILLAGE OF BALKHANE).

Опять у ворот родной деревни

Роскошная красавица неожиданно появится в окне дома и предложит заглянуть в ее теплую и удобную комнату. Но, как ни прискорбно, Квикторп обязан выполнить задание и придется пройти мимо. Красавица расстроится и, обозвав Вас маленьким червем, исчезнет.

Забавно то, что если Вы передумаете и захотите вернуться к девице (для этого следует лишь постучаться в ворота (THE VILLAGE GATE)), то она Вас не пустит. Дальше Вам следует заглянуть на Замерзшее озеро (FROZEN LAKE).

Замерзшее озеро

Здесь Вы увидите старый корабль. Проверьте стул (CHAIR) на нем. Появившееся прозрачно-зеленое существо поблагодарит Вас за освобождение из ужасной тюрьмы. Вы скажете:

<BUT WHO..., WHAT KIND OF CREATURE ARE YOU>? — "Что ты за создание?"

Зовут ее Симбелина (SIMBELINE), она повелительница этого озера и дух весны, была заточена на этом корабле. На это Квикторп осведомится, а почему она такая зеленая и прозрачная, уж не побывала ли она в Чернобыле? Симбелина скажет, что это не важно, поблагодарит за освобождение, и, самое главное, даст кусочек себя — маленькую орбиту (LITTLE ORB). Но это лишь в долг, Вы должны будете вернуть его!

<YOU`RE PUTTING ME ON, I CAN SEE RIGHT THROUGH YOU> — "Да я могу видеть прямо через тебя".

<LET`S GET NAKED AND TAKE A SWIM IN THE LAKE... YOU FIRST>! — "Давай-ка разденемся и поплаваем в озере — ты первая!"

<I HADE ENOUGH OF TALKING TO SPIRITS FOR ONE DAY> — "Я уже достаточно общался с привидениями на сегодня".

На последние три вопроса от Симбелины, кроме разглагольствований о долге перед людьми и прочей патриотической пропаганды, Вам добиться ничего не удастся. Можете смело идти дальше.

Край леса

Вы находитесь перед входом в чащу на краю леса (THE EDGE OF THE FOREST). Здесь Вы видите хорошо одетого мужчину (WELL DRESSED MAN). В любом случае Вам придется переговорить с ним. Мимо него не проскользнешь — он просто не пустит Вас дальше без определенной мзды. Он догадывается, что Вы несете что-то ценное. На что Вы можете возразить:

<UH SURE, I`VE GOT LOADS OF STUFF IN MY POCKET> — "Да, у меня тут в кармане куча всяких вещей".

Этот ростовщик предложит Вам дать ему что-нибудь из Вашего имущества и, наконец, пожалуется, что какие-то мелкие существа умыкнули у него любимое ожерелье, и если Вы достанете его, то он будет Вам очень признателен.

<NEAT DUDS! I MEAN YOU`RE RATHER WELL DRESSED SIR> — "Я думаю, что ты и так неплохо одет".

На эту лесть он не купится и все равно не пустит дальше.

<SORRY, I`M FLAT BROKE. I`LL COME BACK SOME OTHER TIME> — "Я что-то ошибся, я, пожалуй, зайду в другой раз".

Это завершит разговор.

То есть, что бы Вы ни сказали, дальше не пройдете. Придется от слов перейти к действиям.

Вам следует, как это ни прискорбно, расстаться с золотой статуэткой. Отдайте ее этому ростовщику и он пропустит Вас дальше. Отсюда Вы можете пойти наверх к колодцу (THE WELL) или направо к тропинке скульптур (THE PATH OF SCULPTURES). Разумнее будет пройти сначала к тропинке скульптур. Это по дороге направо.

Тропинка скульптур

Вы увидите ворона (CROW), который не хочет ни с кем разговаривать. Чтобы преодолеть его застенчивость, проверьте статую воина, на которой он сидит. Вы увидите взлохмаченного мальчика. Он расстроится, что Вы нашли место, где он прячется, но можете его успокоить:

<BUT WHY ARE HIDING BEHIND THE STATUE?> — "Но почему ты прячешься за статуей?"

Вам ответит ворон. Он расскажет, что мальчик прячется от него. А вообще, он когда-то жил у Велды, а потом, за то, что он бросил в кипящий котел одну из ее кошек, она превратила его в ворона. Но разговаривать он не разучился. Затем ворон улетит. А Вы сможете продолжить разговор с мальчиком.

<I HAVE A GOOD MIND TO TELL YOUR PARENTS ABOUT THIS> — "Надо бы рассказать об этом твоим родителям".

Мальчик попросит не делать этого. За это он пообещает раскрыть Вам один секрет. Поклянитесь ничего не говорить его родителям:

<OK, I PROMISE NOT TO TELL THEM> — "Хорошо, я ничего им не скажу".

За это мальчик откроет Вам, что секрет находится рядом, там, где живет Огр (OGR).

Также Вы можете пошутить с ребенком:

<SOUNDS LIKE LOTS OF FUN. CAN I PLAY TOO?> — "Звучит весело. Можно я тоже поиграю?"

Мальчик ответит, чтобы Вы шли... играть в свои игры. После такой "приятной" беседы Вам нужно проверить предмет, выглядывающий из снега у Вас под ногами. Это окажется старый ржавый щит (RUSTY SHIELD). Возьмите его и идите дальше по тропинке наверх. Вы выйдете к пустому дереву (HOLLOW TREE).

Пустое дерево

Вы видите перед собой раскидистое дерево с сорокой на ветке и необычного человека. Сидящий на пеньке странный человечек — это маленький Дримм (LITTLE DRIMM). Поговорите с ним. Вы можете сказать:

<YOU`RE AN ODD LOOKING SORT OF FELLOW> — "Что-то ты парень странно выглядишь".

После этого комплимента на Вас обрушится поток слов. Единственная полезная вещь, которую Вы услышите, это то, что Вы близко к месту, где растут фрукты снов.

Также Вы можете поинтересоваться, что он тут делает:

<ARE YOU GUARDING THE PATH OR JUST KILLING TIME?> — "Ты здесь тропу охраняешь или так, небо коптишь?"

Оказалось, что этот товарищ тоже знает, кто Вы такой и куда идете. (Система информации, по-видимому, поставлена в Замерзших Землях неплохо.)

А теперь необходимо отнять у сороки-воровки (MAGPHIE) ожерелье ростовщика. Для этого примените на ней мешок с зернами и отойдите в сторону. Когда она улетит, проверьте гнездо. Там Вы обнаружите украденное ожерелье (NECKLACE). Надо отдать его владельцу, то есть ростовщику. Идите к нему и дайте ему свою находку. Он даст взамен ожерелья перчатки (GLOVES). Возвращайтесь обратно к дереву и проверьте пенек, на котором сидел Дримм. Поверните

увиденный там рычаг, и в дереве, на котором сидела сорока, откроется дупло. Заходите туда.

В дереве

Здесь Вы видите несколько истлевших скелетов и спелые фрукты снов (BLUE FRUIT), о которых Вам говорил Дримм. Только не хватайте их грязными руками! Не возьмете. А поступить следует так: одеть перчаточки (просто используйте их) и аккуратно собрать урожай. А теперь проверьте крайнего справа воина, вернее то, что от него осталось. На его пальце Вы заметите золотое кольцо. Забирайте его и выходите отсюда. Идите дальше по тропинке и дойдете до перекрестка (THE CROSSING).

Перекресток

Здесь Вы видите три дороги: вверх, направо и налево. Идите вверх по дороге. Вы увидите трех милых людей, вернее, они сами выскочат Вам навстречу и оглушат угрозами. Испугались крика их предводителя? (Это тот(который в красной повязке.) Тогда скажите им:

<I`M ON MY WAY TO KILL THE ICE GIANT> — "Я иду убивать Ледяного Гиганта".

или

<I`M OFF TO SEE MY GRANDMOTHER> — "Я иду проведать мою бабушку".

Бандитов поразит присутствие у Вас чувства юмора и они потребуют только денег, на что Вы можете возразить:

<BUT I HAVEN`T GOT ANY MONEY> — "Но у меня нет денег..."

Честность Вам не поможет, Вас убьют.

<TAKE A HIKE YOU BAND OF PERVERTS> — "Гуляйте отсюда, негодяи".

Грубость тоже не поможет в разговоре с бандитами — Вас убьют.

<WOULD YOU SETTLE FOR SOME SORT OF VALUABLE OBJECT INSTEAD?> — "А может(вам подойдет что-нибудь ценное взамен?"

Хитрость — лучшее оружие в борьбе с бандитизмом. Отдайте главарю шайки кольцо. Не пытайтесь подсунуть ему какую-нибудь ерунду (все, кроме кольца) — Вас за это убьют. Алчность погубит главаря, надев кольцо, он скоропостижно скончается.

Когда остальные бандиты в панике покинут Вас, проверьте труп. Не брезгуйте мародерством и возьмите нож (KNIFE) и шарф (SCARF).

Теперь наведите курсор на желтый куст в правом углу экрана. Вы наверняка увидите надпись внизу "Тропинка в кустах" (BUSHY PATH) Идите туда.

Тропинка в кустах

Перед Вами вход в пещеру. Но не стоит идти туда сразу, Вы рискуете нарваться на негостеприимного хозяина пещеры. Лучше спрячьтесь за кустом (BUSH) в правом углу экрана (Просто используйте его). Когда злой дядька благополучно покинет экран, можете выходить из укрытия. Найдите лаз в скале (SMALL HOLE) и полезайте туда. Вы окажетесь с пещере (CAVE).

Пещера

Проверьте для начала постель Огра, которая стоит в правом углу. В подушке, лежащей на кровати, он прячет ключ (KEY). Взяв ключ, Вы сможете открыть сундук (CHEST) со всем состоянием Огра. К сожалению, все состояние Огра состоит из трех флаконов с маслом (FLACKS). Но, как говорится, на безрыбье и... Забирайте флаконы и отправляйтесь в темное отверстие (DARK OPENING), поскольку больше ничего хорошего у Огра Вы не найдете.

В темном отверстии

Темно, хоть глаз выколи. Используйте маленькую орбиту, которую Вам дала Симбелина, и сразу станет светло, как днем. Тогда Вы и увидите кучку грязи на полу. Покопайтесь в ней (проверьте ее), Вас все равно никто не видит. Берите найденный там кусок дощечки и идите налево. Вы попадете в колодец (WELL).

В колодце

Здесь Вы увидите знакомую кучку грязи. Не надо иметь массу фантазии, чтобы догадаться, что там — недостающая часть дощечки. Берите и ее. Сложите вместе обе части (Используйте одну на другой). Далее поговорите с духом Симбелины, то есть с орбитой, которая Вам светит. Она Вам расскажет, что чувствует, будто здесь происходит нечто важное. Вы стоите в старом колодце, который когда-то, еще во времена Мекубарзов (MECUBARZ), использовался для переправки рабов на свободу. Мекубарзы были астральной расой с высокой технологией. Они пришли на нашу планету и поработили всех людей. Люди не понимали, что они всего лишь пешки в игре Мекубарзов. Но постепенно организовалась небольшая группа людей, которые полагали, что если они добудут секрет технологий Мекубарзов, то смогут вернуть человечеству свободу. Но что-то пошло не так, потому что вскоре случился ужасный катаклизм. Вещи просто взрывались там и тут. С тех пор наша планета находится под властью чудовищ, уничтожающих все, что осталось от того мира. Симбелина считает, что есть какая-то связь между чудовищами и тем, что случилось с Мекубарзами сотни лет назад. Узнав все это, Вам не ничего не остается, кроме как вернуться назад в пещеру. Из нее выходите на перекресток. Отсюда Вы можете пойти налево и посмотреть на колодец, в котором только что были.

У колодца

Вы видите человека, сидящего рядом с колодцем. Ба, да это наш старый знакомый, охотник! Можете поговорить с ним, хотя это не прибавит много нового к Вашему запасу знаний:

<DO YOU KNOW, WHERE I CAN FIND THE ICE GIANT?> — "Не знаешь ли, где найти Ледяного Гиганта?"

В ответ на этот вопрос он буркнет: "В жизни не видал никаких Ледяных Гигантов".

<DO YOU KNOW, IF THERE IS ANY WATER IN THE WELL?> — "Не знаешь, есть ли в колодце вода?"

Охотник не обратит внимания на вопрос, но попросит Вас о том, что если Квикторп увидит его маленького сына, то пусть скажет тому, чтобы он возвращался домой, пока папаша не пристрелил его.

<WHAT A SURPRIZE. I DIDN`T EXPECT TO SEE YOU HERE!> — "Вот те на! Не ожидал увидеть тебя тут".

Охотник поведает, что уже битый час охотится за чертовым кроликом и отвернется.

Теперь стоит обратить внимание на колодец. Это колодец жизни. Чтобы убедиться в этом проверьте надпись на колодце и используйте на ней книгу рун. Вы можете даже спуститься в него, использовав на катушке над ним (SPOOL ABOVE THE WELL) веревку. Но поскольку в колодце Вы уже были, идите опять на перекресток и выберите там дорогу ведущую вверх. Вы окажетесь в ущелье (RAVINE)

Ущелье

Вы видите каменную голову (STONE HEAD). При попытке пройти мимо она вежливо произнесет: "Если ты еще не заметил — здесь нет прохода". Придется уделить ей внимание. Зайдет разговор о ее способностях и уме:

<COME TO THINKS OF IT. IT SUITS YOU. YOU MUST BE GREAT AT POKER!> — "Дайка подумать. Она идет тебе. Ты, наверное, отлично играешь в покер!"

После этого голова грубо оборвет разговор: "Бред. Проваливай отсюда."

<ACTUALLY YOU LOOK LIKE MY OLD SCHOOL MASTER> — "Вообще то ты похож на моего старого учителя".

Голова начнет рассуждать о математике и опять-таки ничего полезного не скажет.

<WHERE CAN I GET FACE LIKE YOURS?> — "Где я мог видеть твое лицо?"

Голова расскажет, что хозяин замка и есть искомый Вами Ледяной Гигант, но туда лучше не соваться.

Придется немного поколдовать. Используйте табличку, полученную из двух половинок, и гора откроется. Но прежде, чем идти через проход в горе в замок (CASTLE), стоит посетить вершину ущелья (TOP OF RAVINE).

Вершина ущелья

Здесь Вы найдете лишь одиноко лежащий замерзший труп (FROZEN CARCASS). Проверьте его и найдете у него спичку (SULPHUR STICK). Берите ее, она ему больше не понадобится, а вот Вам может сослужить хорошую службу. Гигант-то ледяной, смекаете? Теперь можно смело идти в замок (CASTLE).

Замок

Перед Вами вход в замок, к которому ведет мост. Идите по мосту. Навстречу Вам в радостном волнении выскочит сам хозяин замка — Ледяной Гигант. Он уже знает, кто Вы такой и зачем, собственно, пришли. Вы можете ответить ему любой из предложенных фраз. Все, что Вы скажете, повергнет Ледяного Гиганта в тягостное ожидание сюрприза. А сюрприз прост: киньте в него флакон с маслом, а затем спичку. Вот и нет Ледяного Гиганта. Заходите во дворец (PALACE).

Дворец

Вы видите статую гаргуйли (GARGOILE STATUE), стреляющую высокоэнергетическими фотоновыми лучами. Чтобы победить ее, протрите шарфом ржавый щит, и он заблестит, как новенький, а затем — используйте его. Изумруд Ваш! Он лежит в куче золота на полу. Теперь поговорите с надменной птицей, сидящей рядом с золотом, и узнаете, что она не собирается никуда лететь на голодный желудок. Что ж, накормите ее голубым фруктом (Дайте его птице). Отобедавшая птица перенесет Вас в следующую землю, которая называется Земля туманов (LAND OF MISTS)

Земля туманов

Деревянная башня

Перед Вами башня (WOODEN TOWER), а также рептилия с копьем. Это Ящер-охранник (LIZARD GUARD). Мимо него идет дорожка в болото, но пройти по ней нельзя, пока не поговорите с Ящером. Он спросит, куда Вы держите путь. Отвечайте:

<I`M JUST GOING TO TAKE A STROLL UP THAT MOUTAIN> — "Вот собираюсь полазать по горам".

Он скажет, что нечего там делать в этих горах, а тропинка, на которой Вы стоите, ведет дальше в болото. У Вас возникает вопрос:

<CAN YOU TELL ME WHAT`S IN THE TOWER BEHIND YOU?> — "А что в башне, позади тебя?"

Это секретная информация, которая касается Ангора — Демона Змей (ANGOR THE SNAKE DEMON), хотя Вы об этом и не спрашивали, Ящер с пафосом ответит, что он не вправе рассказывать об этом. Задайте этому скрытному Ящеру последний вопрос:

<WHAT IS THIS STRANGE LAND IN PURPLE HAZE?> — "Что это за странная земля, вся в тумане?"

Он ответит вопросом на вопрос: "Это Земля Туманов, вотчина Ангора — Демона Змей. А ты кто такой?" На это Вы можете отвечать что угодно. Теперь, пообщавшись с ящерицей, идите дальше по тропинке. Наверх он Вас все равно не пустит.

Тропинка в болоте

Вы стоите на тропинке, проходящей через болото (SWAMP PATH) и уходящей в даль. Перед Вами небольшой мостик. Загляните под него (UNDER THE BRIDGE). Там Вы найдете дохлого опоссума (DEAD OPOSSUM). Придется взять его. При по-

пытке пройти дальше по тропинке в болоте Вы рискуете прослушать неприятные звуки бездарного музыканта, который неожиданно вынырнет из болота. От его музыки Вы потеряете сознание и очнетесь опять у мостика. Идите обратно к ящеру. Отдайте опоссума охраннику, а в благодарность получите не знакомый на слух предмет (STRANGE HEARING AID). Проверьте этот непонятный предмет, и из одной ненужной вещи получите две нужных две восковые затычки (WAX PLUGS). Используйте их и смело идите по тропинке в болоте дальше. Музыкант до того расстроится, что Вы не услышали его музыкальных талантов, что уплывет без барабана (HYPNOTIC DRUM). А Вы его заберите и идите дальше по тропинке, она приведет Вас на паучью платформу (SPIDER`S PLATFORM).

Паучья платформа

Навстречу Вам выползет паучок. Отгоните его странным на слух предметом (используйте его). Теперь можете спокойно проверить то, что осталось от скелета (SKELETON). Берите найденный у него золотой ключ (SMALL GOLD KEY).

Идите к деревянной башне и сыграйте ящеру на барабане. От Вашей музыки он заснет. Подберите уроненное им копье (GUARD`S SPEAR) и обыщите его самого. Берите его ключ (LIZARD GUARD`S KEY) и отворяйте им дверь в башню (TOWER DOOR).

В башне

Вы в каморке охранника. Здесь можно неплохо отовариться. Поглядите за занавеску (CURTAIN) и берите оттуда книгу (THE BOOK). Затем возьмите старое одеяло (THE OLD BLANKET) под клеткой (CAGE) и снимите топор (AXE) со стены. А теперь можно открыть золотым ключиком клетку. Оттуда выскочит пышнотелая красавица, с которой Вам стоит поговорить:

<HOW ABOUT WE GET MORE COMFORTABLE> — "Как насчет того, чтобы устроиться поудобнее?"

Она ответит лишь: "Не так быстро, дорогой". Но зато расскажет, что в клетку ее посадил Демон Змей, посчитав, что она опасна для общества. Квикторпу и его людям тоже грозит опасность. На это Квикторп браво отвечает, что он затем и прибыл, чтобы убить чудовище и освободить мир. Но, по словам Ирис (ее так зовут), все не так просто. Чудовищами являются совсем не те, кто в ответе за то, что происходит. Истинная легенда ведет нас в те времена, когда миром правили Мекубарзы. Причем Квикторп должен быть осторожен с Изумрудом, он не должен попасть в плохие руки. Так вот, Ирис подозревает, что за всем этим стоит кто-то еще более опасный. Она надеется, что Вы не попадете в ту же ловушку, что и другие. Под другими она имеет в виду тех чудовищ, которых Вам предстоит уничтожить. Существует некто более опасный, кто может уничтожить Ваших людей, если Вы не будете предельно осторожны. Ирис даст Вам порошок (MAGIC POWDER), чтобы охранить Вас, и посоветует подняться в древний город (ANCIENT CITY) в горах и найти мудрого Изиона (IZION). У него есть нечто важное для Вас, что может сыграть решающую роль в судьбе человечества.

Ваше следующее место назначения — город туманов (CITY OF MISTS), но прежде Вы должны пройти по лестнице туманов (STAIRS OF MISTS). Для этого выйдите из башни и направляйтесь вверх по лестнице. Теперь Вас никто не остановит, охрана-то спит.

Лестница туманов

Здесь Вы видите множество ваз. Внимательно следите за вспомогательной надписью внизу экрана. Вам нужно взять не вазы (VASES), а вазу (VASE). На горе, что возвышается справа, сорвите редчайший горный тюльпан (FLOWER). Теперь, если приглядеться к вазам, то справа от них можно различить ручку метлы (BROOM HANDLE). Это не что иное, как тайный рычаг. Нажмите на него и окажетесь под землей. Но здесь так страшно, что лучше побыстрее исчезнуть отсюда. Вы опять на поверхности и Вам вновь светит солнышко! Идите дальше по лестнице в Старинный город (ANCIENT CITY).

Старинный город

Здесь Вас остановит нечто, похожее на голубого джинна, и скажет, что никто не может пройти мимо Могучего Титана (MIGHTY TITAN). Для начала поговорите с ним по-хорошему. Скажите любую из предложенных фраз. Но что бы Вы ни говорили, Титан так дунет, что Вы откатитесь обратно на мост.

Как видите, в город Вас не пускают. Ваша совесть чиста — Вы предлагали ему решить вопрос по-хорошему. Подсыпьте волшебный порошок в вазу с водой... Как рвануло! И Титана, как ветром сдуло... Теперь попробуйте открыть дверь в хижину хранителя ворот (DOOR OF GATE KEEPER`S SNACK). Она находится в правом углу экрана и напоминает сарай. Если не получится ее открыть вручную, постучите по ней топориком, который нашли у охранника. Это точно поможет, и Вы сможете зайти внутрь хижины хранителя ворот (GATE KEEPERS SNACK).

Хижина хранителя ворот

Какой здесь беспорядок! Если Вы подойдете к открытой дверце в левом углу экрана, то заметите забавного чудика, который постарается испугать Вас. Можете крикнуть ему, что Вы его не боитесь. А если покопаетесь в сене (HAY) около ящика, где бегает мышка, найдете шесть монеток (GOLD PIECES). Берите их и выходите из хижины.

Теперь Вам следует войти в ворота старинного города. Присмотритесь к каменным плитам на мосту, который ведет к этим воротам. Вы заметите три желтые плиты, которые немного опускаются, если встать на них. Встаньте сначала на самую левую, затем на центральную и, наконец, на последнюю — правую плиту. Идите в ворота.

Старинный город

Вы стоите на главной площади старого города (ANCIENT CITY). Тут много зданий, но пройти в дальние здания Вам мешает гаргуйл, прикованный посреди площади к постаменту. Ничего, с ним разберемся позже. А сейчас поговорите со старым одноногим нищим (OLD BEGGAR), сидящим у двери библиотеки (LIBRARY). Он спросит, что Вы думаете насчет пинка под зад. Не помешало бы завязать с ним диалог:

<WHO`S BOAT IN THAT BACK THERE?> — "А чья это там лодка?"

Старик ответит, что это был его корабль, по крайней мере до ухода на пенсию. А сейчас все, что у него осталось, это куча историй и тупые гаргуйли. Тогда спросите у него:

<WHY ARE YOU JUST SITTING HERE?> — "А чего ты тогда тут сидишь?"

Старик раздраженно ответит: "Да потому что в этом проклятом городе нет дома престарелых". Пожалейте его:

<GEE, SOUNDS AWFUL. HOW CAN I HELP?> — "Это просто ужасно. Я могу чем-нибудь помочь?"

На это он взмолится: "Ты можешь принести мне назад мою ногу от этих ублюдков, которые откусили ее". Но это уже слишком! Вам придется отказать ему:

<BUZZ OFF YOU OLD FART> — "Отвали, старый пердун".

Дайте ему монетку, у Вас не убудет. Он посоветует зайти в дверь за ним. Это библиотека (LIBRARY). Там хранится множество историй. Откройте дверь в библиотеку и заходите.

Библиотека

Опрятный старичок, читающий книгу и есть тот самый Изион. Поговорите с ним.

<WHAT KIND OF BOOKS DO YOU HAVE HERE?> — "А что у тебя тут за книги?"

Он спросит: "А что ты ищешь?" Далее Квикторп может спросить о нескольких книгах, но окажется, что старик либо затерял их, либо отдал кому-то, в общем, ничего он Вам не даст. Поэтому переходите сразу к делу:

<HAVE YOU SEEN A SEXY FAIRY IN A CAPE?> — "Не видал тут такую сексуальную фею в накидке?"

Старик возмутится: "Молодой человек, я не выношу этой ерунды". Вам стоит предупредить зарвавшегося старика:
<YOU SHOULDN`T SPEAK ABOUT IRIRS IN THIS WAY> — "Не надо так говорить об Ирис".

Изион смягчится и расскажет, что она была тут недавно и рассказывала ему о мальчике по имени Квикторп. Она просила его передать Квикторпу кое-что, что он хранил многие годы. Но он не отдаст Вам этого до тех пор, пока не удостоверится, что Вы и есть Квикторп. Отдайте ему книгу, которую нашли в башне, где томилась в клетке Ирис. Он поймет, что Вы это Вы, и отдаст древний ключ (ANCIENT KEY), сохранившийся со времен Мекубарзов. В него следует вставить камни, которые Вы ищите. Еще он даст Вам обычный ключ. Можете подарить ему цветочек, только вряд ли он правильно Вас поймет. Идите на площадь и откройте им замок на городском насесте (TOWN PERCH). Птица улетит.

Поговорите с нищим еще разок. Квикторп соврет, что принес ему откушенную ногу, и старик расскажет, что погребенная крепость (ENGULFED FORTRESS) — это потерянный город на дне океана, построенный пришельцами, жившими в Балхане давным-давно. Охраняется он ужасной Горгоной (GORGON). Уж старик-то знает ее, ведь он потерял много хороших моряков из-за этой твари. Но стоит Квикторпу упомянуть о Мекубарзах, старик в страхе прекращает разговор. С ним больше не о чем разговаривать. Идите в домик рядом с библиотекой.

Дом гоблинов

Сразу, как войдете, Вы услышите порицание от старшего гаргуйла (GARGOILE) за то, что вошли без стука. Вы можете возразить одной из следующих фраз:
<I WAS JUST LIVING. THANK YOU> — "Спасибо, я уже ухожу".
<WHAT IS THAT DISGUSTING SMELL?> — "Что это за ужасный запах?"

Гаргуйл ласково предложит: "Подойди поближе и узнаешь", на что Квикторп вежливо откажется.
<NICE LOOKING KIDS YOU`VE GOT> — "Твои дети такие милашки".

"Лестью меня не обманешь"- ответит проницательный гаргуйл. Далее он подтвердит, что кушает именно ногу старика.

Обратите внимание на левого малыша. Он скажет, что его мама сбежала с моряком, а у него, бедняжки, остались только леденец (LOLLIPOP) да мячик. Не жалейте его и отнимите леденец. Когда он вынет леденец изо рта, хватайте его. Папа слишком занят, чтобы наказать Вас за это. Поэтому можете свободно отправляться дальше в храм (TEMPLE).

Храм

Вот и Ангор — Демон Змей. Он тоже все про Вас знает, про то, как Вы усыпили охранника ящера, и все остальное. Ведь он видит и знает все, что происходит на Земле Туманов. Ну что же, раз он такой проницательный, бросайте в него копье и забирайте Алмаз, который из него выпадет. Все так просто, а как хорохорился-то! Проверьте кости (BONES) рядом с верхней стеной храма. На этой земле повсюду разбросаны деньги! У Вас теперь десять монет. Выходите из храма и отправляйтесь на воздушный корабль (BALLOON SHIP).

Воздушный корабль

Здесь Вы обнаружите двух персонажей. Оба работящие: мальчик самозабвенно натирает палубу, а капитан трет тряпочкой окно в каюту. Первым делом поговорите с капитаном:
<CAN YOU TAKE ME TO THE ENGULFED FORTRESS?> — "Можешь отвезти меня в погребенную крепость?"

Он ответит, что может отвезти Вас куда хотите, но не дальше, чем за Сканкер. Он только что вернулся из жуткого рейса, в котором потерял всю команду, кроме этого ленивого мальчишки. Тогда спросите его:

<DO YOU THINK THAT THIS SHIP IS SEAWORTHY?> — "Думаешь, этот корабль сможет плавать по морю?"

Капитан с гордостью ответит: "Да, он может плавать по морю и по воздуху — где угодно. Смотря куда надо". Тут Вы его и вопрошайте:

<THE ENGULFED FORTRESS MIGHT BE FUN TO VISIT> — "Вот весело было бы побывать в погребенной крепости".

"Да это дальше, чем Сканкер!" — возмутится капитан, но, к счастью, он знает обходную дорогу, и это будет стоить по сегодняшним расценкам 15 золотых.

Поскольку у Вас нет таких деньжищ, поговорите с мальчиком.

<CAN YOU REWRITE THOSE FARES IN THE CAPTAIN`S BOOK?> — "Можешь переправить расценки в прайс-листе капитана?"

Мальчик испугается:"Капитан озвереет, если заметит это", а Вы его и спросите:

<CAN THIS SHIP CAN TAKE ME TO THE ENGULFED FORTRESS?> — "Этот корабль может довезти меня до погребенной крепости?"

Он ответит: "Куда хочешь, но не дальше Сканкера". Тогда польстите мальчику:

<YOU`VE DONE AN EXCELLENT JOB CLEANING THE FLOOR> — "Ты чудесно моешь пол".

Он ответит, что после такого рейса это не очень легко. Такого мальчика следует наградить за усердие. Отдайте мальчику отнятый леденец, и он в благодарность исправит расценки на рейс. Теперь это стоит 8 золотых. Отдайте все деньги капитану и вперед! Корабль взлетит и перенесет Вас в открытое море.

На корабле в открытом море

Капитан сообщит приятную новость — Вы на месте. Погребенная крепость находится прямо под Вами — на дне. Как Вы туда доберетесь, капитана не волнует. Придется все делать самому. Заходите в дверь, ведущую в капитанскую каюту.

Капитанская каюта

Вот Вы и в каюте капитана (CABIN). Тут довольно уютно, если не считать пары грязных носков на кровати. Возьмите со стола пергамент (PARCHMENT) и используйте его. Не получилось? Ну ничего, в другой раз получится. Проверьте капитанскую кровать (CAPTAIN`S BAD). Как ни странно, но Вы нашли там шпильку (HAIR PIN). Используйте ее. Вы получили нечто похожее на отмычку (BENT HAIR PIN). Отомкните этой импровизированной отмычкой ящичек, стоящий за сундуком. Берите оттуда волшебный камень (MAGIC STONE). Используйте его и прочтите пергамент. Теперь Вам не нужен аквалангч, чтобы дышать под водой. Можете украсть камешки (FAKE JEWELS) из секретера капитана, предварительно проверив его. "Спорю, что капитан описается, когда узнает об этом. Но это его проблема", злорадно скажет Квикторп, украв капитанские камни.

Что Вам действительно необходимо, так это капитанские вонючие носки, лежащие на кровати. Они могут послужить страшным оружием в борьбе с акулой, плавающей у правого борта корабля. То есть как раз там, куда Вам следует нырять!

Теперь выходите обратно на палубу, откройте там люк (HATCH) и спускайтесь вниз.

В трюме

На заднем плане Вы увидите бочку (BARREL). Посмотрите в нее и увидите, что она наполнена сырой говядиной (RAW STEAK). Возьмите кусочек. Итак, у Вас есть три варианта дальнейших действий: просто бросить мясо акуле — она его съест, обмакнуть мясо в топливо (откройте топливный бак (FUEL TANK) и используйте на топливе мясо (GUNKY FUEL)) и бросить его акуле — она его выплюнет, или правильный вариант. А именно: оберните мясо в капитанские носки и брось-

те акуле — от этого она немедленно умрет. Теперь можете прыгать в воду, туда, где только что плавала акула.

В воде

Не просто привыкнуть к новым условиям. Квикторп ненадолго потеряет сознание, а когда он придет в себя, с ним заговорят морские коньки. Вам следует узнать у них:

<IS THIS THE ENGULFED FORTRESS?> — "Это погребенная крепость?"

Они дружно отрапортуют: "Ты находишься в морском лесу (SEAWEED FOREST). Тебе лучше держаться подальше от этой крепости, если хочешь, чтобы с тобой все было в порядке. Иначе мы за тебя не ручаемся." Уточните:

<WHAT ARE YOU REALLY TRYING TO TELL ME?> — "Что ты хочешь этим сказать?"

Коньки замнутся, вообще-то они не желают Вам ничего плохого, но советуют вернуться туда, откуда пришел. Тогда спросите прямо:

<TELL ME WHERE TO FIND THE ENGULFED FORTRESS?> — "Скажите, как найти погребенную крепость?"

И получите в ответ: "Иди прямо и не ошибешься" и предостерегут Вас еще раз. После этого Вам следует сказать:

<I`LL TAKE MY CHANCES ANYWAY, GOOD BUY> — "Я все-таки попробую, всего хорошего".

За такую отвагу Вас наградят сорняком (KELP WEED).

Если Вы что-то не так сказали и Вам не посчастливилось получить сорняк, не отчаивайтесь, в следующий раз, когда Вы будете проходить мимо этого места, Вы опять сможете поговорить с конькаами. Они признают Вас. Тогда, чтобы добыть ценное растение, Вам надо вести себя следующим образом. Скажите:

<I WAS ACTUALLY HOPING TO SEE YOU GUYS AGAIN> — "Я так надеялся на встречу с Вами, ребята".

Они ответят: "Да и мы собирались тебе кое-что подарить". Вы говорите:

<GUYS, REALLY YOU SHOULDN`T HAVE> — "Да что вы, ребята, не надо".

"Бери, бери. Я уже устал это таскать" — ответит один из коньков и отдаст то, что Вам и было нужно, то есть сорняк.

Теперь, если Вы пойдете по дорожке направо, то придете к краю пропасти (THE EDGE OF THE ABYSS).

На краю пропасти

Тут Вы увидите очаровательную русалку, эротично помахивающую хвостиком. Не торопитесь разговаривать с ней. Лучше будет вообще не обращать внимания на ее похотливые реплики. Но если уж совсем невмоготу блеснуть перед ней своим умом, то учтите, что если ей удастся уломать Квикторпа подойти к ней, он упадет в пропасть, а там она покажет "свое настоящее лицо".

Полезнее для здоровья будет посмотреть на устриц (OYSTER) такие небольшие раковины рядом с синим цветком и у края пропасти. Вскрывайте их ножом и берите, где найдете, жемчужины (PEARL). Возвращайтесь к месту встречи с морскими коньками. Здесь, если хорошенько посмотреть между кустами справа от дороги, заметите потайную тропинку (HIDDEN PATH). Идите туда и выйдете на коралловую тропинку (CORAL PATH).

Коралловая тропинка

Тут, на изогнутой тропинке, Вы увидите еще несколько устриц. Для начала вскройте все три раковины. Они лежат на тропинке. Теперь у Вас три жемчужины и Вы можете потолковать с Кхором (KHOR). Это такой человек с хвостом, копьем и шлемом, охраняющий тайный вход. Выбирайте любую из следующих фраз, видимо он так давно не с кем ни говорил, что ему так и не терпится поболтать. В любом случае можно начать разговор сначала. Поздоровайтесь:

<HELLO THERE FLIPPER. MY NAME`S QUICKTHORPE> — "Здорово, плавник. Меня зовут Квикторп".

Он обидится и скажет: "Ненавижу эту работу". Не тушуйтесь и продолжайте:
<ARE YOU THE NASTY SEA MONSTER THAT I`VE HEARD ABOUT> — "Ты тот самый отвратительный морской монстр, о котором я так много слышал?"

Он поправит Вас: "Ты, должно быть, говоришь о Горгоне Виверн. Она на самом деле отвратительна — она мой босс." Тогда узнайте:
<DO YOU KNOW WHERE SHE LIVES?> — "Ты знаешь где она живет?"

Конечно, он знает. Она живет внизу, в пещерах, между Погребенной Крепостью и Землей Теней (LAND OF SHADOWS). Каждые десять лет она выплывает на поверхность, чтобы насытиться. Он предостережет Вас: "Тебе нужно быть поосторожнее внизу. Она неравнодушна к человеческой плоти." Оказывается, Погребенная Крепость — это остаток древних руин, когда еще правили Мекубарзы. Произошло великое извержение, которое уничтожило почти весь мир. Говорят, что Земля Теней — это старинный Потерянный Город. Там текут реки из лавы и огня. Поинтересуйтесь:
<WHO WERE THE MECUBARZ REALLY?> — "Кто были Мекубарзы на самом деле?"

Кхор ударится в рассуждения. Все, что он знает, это то, что они пришли из далекой галактики, и когда Мекубарзы ушли, они сделали это с большим шумом. Единственно, в чем можно быть уверенным, так это в том, что у них была мистическая сила или технология, которая затем досталась людям. Секрет всей истории с Мекубарзами находится где-то глубоко под Погребенной Крепостью. И теперь он, как идиот, охраняет этот вход. Горгона правит всем, что здесь есть. Она унизила его, заставив охранять этот вход. Ведь он хранитель моря. По крайней мере был когда-то. А сейчас простой охранник, с мизерной зарплатой." Предполагается, что он охраняет основную территорию вокруг Погребенной Крепости. Но последний приказ это охранять эту дыру в скале.

После беседы, переполненной нужной и ненужной информацией, ступайте к Погребенной Крепости. И не вздумайте баловать чем-нибудь Кхора. После второй попытки дать ему что-то, подействовать на него или просто пройти мимо он может Вас покалечить. Идите к погребенной крепости (ENGULFED FARTRESS). Для этого Вам следует пройти через место встречи с коньками по тропинке вверх.

Погребенная крепость

Здесь Вы увидите вход в вожделенную крепость, который бдительно охраняется. Тут два персонажа, но Вам не удастся нормально поговорить ни с Лероем (LEROY) ни, тем более, с Конгой Еелом (KONGA EEL). Отдайте сорняк Лерою, и он позволит Вам взять его лопатку (SHOVEL). Теперь осталось посетить Раковину (SHELL). Она находится налево по тропинке от того места, где коньки дали Вам сорняк.

Раковина

Постучитесь в дверь раковины. Полуживая черепаха спросит: "Зачем пришел?" Возможны три варианта ответа на этот вопрос:
<COULD I INTEREST YOU IN SOME PEARLS?> — "Не интересуют жемчужины?"
<I`D LIKE TO ASK YOU A FEW QUESTIONS> — "Я хотел бы задать вам несколько вопросов".
<MAY I USE YOUR BATHROOM PLEASE?> — "Можно воспользоваться Вашим душем?"

На первые два предложения черепаха пустит Вас в дом, а вот на последнее — пошлет Вас подальше.

В раковине

Вы внутри раковины. На кресле сидит старая черепаха, это Коппа (KOUPA). Поговорите с ним:
<WHOULD YOU BE INTERESTED IN MY PEARLS?> — "Не интересуешься моими жемчужинами?"

Он загорится: "Конечно. Что ты мне можешь показать?" Продолжайте:
<IT ALL DEPENDS IN HOE INTERESTED YOU ARE> — "Все зависит от того, насколько ты заинтересован".

Он очень заинтересован, но если Квикторп будет заниматься вымогательством, ничего не выйдет. Придется Вам сдаться и ответить:
<OK, BUT I HAVE TO CHECK MY POCKETS FIRST> — "Хорошо, только я сначала посмотрю в карманах".

Отдайте ему жемчужины. Оказывается, он всю жизнь искал три одинаковые жемчужины. Квикторп скажет, что вообще-то хотел отдать их своей подружке. Взамен жемчужин Коппа предложит кое-что, что заставит Квикторпа забыть о подруге. Это карта сокровищ.

"Вот видишь, ты уже почти забыл о своей подруге, скажет Коппа, отдав карту.

"Забыл о ком?",- переспросит Квикторп.

Проверьте карту и идите копать сокровища. Они в Сорняковом Лесу (SEAWELL FOREST). Это то место, где Вы разговаривали с коньками. Там найдите чисто утоптанный песочек (FRESHLY RAKED SAND). Копайте этот песочек лопатой. Достаньте сундук и откройте его отмычкою, сделанной из шпильки в капитанской каюте. Забирайте сокровища и отправляйтесь к Кхору. Отдайте их ему. Стоит Кхору увидеть их, как он молниеносно скроется с богатством, побросав свою амуницию. Подберите копье (SPEAR) и шлем (HELMET) и направляйтесь в никем не охраняемый вход в пещеру (CAVE ENTARANCE).

Пещера

Вот Вы и в пещере (CAVE). Знакомое место? Точно, это та пещера, в которую Вы опускались с лестницы туманов. Но сейчас Квикторп не боится находиться здесь. Вы даже можете подняться на поверхность. Но Вам следует идти в туннель (TUNNEL ENTARANCE), находящийся напротив того отверстия, откуда Вы вошли.

Туннель

Здесь Вас ждет запутанный лабиринт пещер. Ниже даны последовательности прохождения лабиринта к нужным комнатам. Эти последовательности состоят из указания направлений, по которым Вам следует идти. То есть последовательность "влево — вверх — вправо" означает, что Вы должны сейчас войти в отверстие (OPENING) в левом углу экрана. Через это отверстие Вы попадете в другую пещеру. В ней Вы должны пойти в отверстие, находящееся у верхнего края экрана. А в третьей пещере — пойти в правое отверстие. Итак, всего три пещеры (комнаты), в которые Вам нужно попасть.

Лом (CROWBAR). Из первой пещеры, куда Вы вошли из пещеры с двигающейся платформой: Влево — влево — вверх — направо.

Гаргона Виверн. Из пещеры с ломом: влево — вниз — вниз — влево — вверх. Здесь откройте ломом верхнюю дверь с надписью "Не входить" (KEEP OUT) и заходите.

Старик (OLD MAN). Из первой пещеры: Вверх — вправо — вверх — вправо — вверх. Из пещеры с ломом: Влево — вниз — вправо — вправо — вверх — вправо — вверх — вправо — вверх.

Как возвращаться, мы надеемся, понятно. В принципе, посещать старика не обязательно, но без этого Вы не узнаете много интересного и игра не будет полной.

Старик

Когда Вы войдете в эту комнату, Вас наверняка поразит обилие всяческих приспособлений. В центре, на кресле, мирно дремлет старик (OLD MAN). Чтобы разбудить, его нажмите правый рычаг в форме птичьей головы (DEVICE DRIVER) у Вас под ногами. Оказалось, старик давно ждет Вас. На его приветствие ответьте:

<THAT`S RIGHT IT`S ME. AND WHO PRAY TELL ARE YOU?> — "Точно, это я. А ты — то кто?"

Он ответит, что ждет, когда Вы принесете ему камни. Старик попросит отдать ему их. Скажите старику:

<THE TRUTH IS I DON`T HAVE ANY JEWELS> — "Честно говоря, у меня их нет".

Проницательный старик раскусит Вашу хитрость. Не надо врать. Уже одно то, что Вы стоите перед ним, говорит об обратном. Он может убить Вас прямо сейчас. Но так и быть, он сохранит Вам жизнь. За это Вы должны принести ему все камни. Квикторпу придется обещать, что он сделает это. В разговоре старик упомянет, что Вы должны спасти людей в Балхане, и он поможет в этом. Но уж очень он хочет заполучить эти камни. Наверняка Вы поняли, что замышляет этот мерзкий старикашка? Тогда не приносите ему никаких камней. Идите в комнату к Горгоне (GORGON). У нее третий камень.

Горгона

Ее комната напоминает рубку космического корабля. Посреди нее стоит искомая Горгона. "Дорогая, я дома", — крикнет Квикторп прямо с порога. "Расскажи, как ты нашел меня, прежде чем умрешь!", — ответит "дорогая". Выберите один из следующих ответов:

<WITH A LITTLE LUCK AND MY COOL QUICKTHORPE CHARM> — "Небольшая удача плюс мое неотразимое обаяние".

Так нельзя. Вы — труп.

<BY KILLING PEOPLE AND STEALING FROM THE DEAD> — "Убивая и обкрадывая мертвых".

Вы опять труп.

<I`M A MAN WHO WALKS TALL AND CARRIES A BIG STICK> — "Я человек, высокий и несущий большую палку".

Вот этот ответ и сохранит Вам жизнь. Непонятно как, но он растрогает Горгону до глубины души, и она расскажет Вам свою историю. После долгих препирательств Горгона расскажет, что пришла из Вашего мира. Он был прекрасен, пока Мекубарзы не пришли в него. Они поработили людей. У Мекубарзов был секрет, с помощью которого они могли транспортировать энергию и путешествовать через миры. Балханцы верили, что добыв этот секрет они смогут вернуть себе свободу. Но они не нашли секрет, потому что их лидер предал их. Мекубарзы поймали заговорщиков и уничтожили планету. Четверо из них были сосланы в разрушенный мир. Спасся только подлый лидер. Узнайте о лидере поподробнее:

<BUT WHO WAS YOUR LEADER?> — "А кто был вашим лидером?"

Горгона скажет, что его звали Измаэль (ISMAEL) и она любила его. Поинтересуйтесь поподробнее:

<WHERE IS YOUR LEADER NOW?> — "Где сейчас ваш лидер?"

Он все это время где-то прячется, ответит Горгона.

Она просит, чтобы Вы убили ее, хотя бы большой палкой. Так убейте! Пробейте копьем космическое окно (COSMIC WINDOW) и забирайте Сапфир. Обратите внимение на дверь с изображением ключа, в который вставляются все камни. К сожалению, ключ не может открыть заветную дверь, потому что, увы, нет одного камня. Справа от двери Вы видите нечто, похожее на пульт. Это контрольная панель (CONTROL SWITCH). Теперь переведите рычаг на ней вниз. Осталось лишь добыть последний камень. Идите обратно в пещеру с платформой. Там поверните рычаг (CONTROL BOX) рядом с платформой, и она поедет вниз по тунелю.

В туннеле

Платформа неожиданно остановилась. Прочтите знак (SIGN) на стене за Вами. Надпись на нем гласит: "Дорога 666. Добро пожаловать в Землю Теней. Те-

кущее население: 5." Хотите дальше? А надо. Только не прыгайте в туннель (TUNNEL) — разобьетесь. Здесь следует использовать старое, но еще добротное шерстяное одеяло. Квикторп воспользуется им как парашютом и благополучно опустится ко входу в ад.

У входа

Перед Вами закрытые ворота. С воротами требуется поговорить. "Тук-тук", — скажет Квикторп. Ворота спросят: "Кто там?" Вы можете сказать:

<THE CANDYMAN> — "Сахарный Человек".

<CAPTAIN DAWNRAZOR> — "Капитан Бритва-на рассвете".

<THE BOOGIE MAN> — "Буги мэн".

Вероятно, в ад пускают только людей музыкальных, так как на первые два имени Вам будет отказано во входе, а на третье ворота широко распахнутся. Входите. Вы попали в самое пекло! К сожалению, Вас заметила охрана. Со словами "Смотри-ка, Билл, у нас в городе новый парнишка. Давай-ка отведем его в аппартаменты." охранники отведут Вас в острог.

Каталажка

Ничего страшного, Вы попали туда, куда требовалось. Смотрите, сколько полезных вещей вокруг: пластиковая тарелка (PLASTIC PLATE), ложка (SPOON), чаша (CUP) и текст приказа (NOTE), который гласит, "Признан виновным за хождение по территории Потерянного Города безо всякой на то причины. Пожизненное заключение." И пусть Вас не смущает скелет в углу. Почувствуйте себя графом Монте Кристо. Берите в руки ложку и долбите шатающийся камень (LOOSE STONE). Он находится на полу (FLOOR RAMP) под окном. Продолбив камень, Квикторп нырнет в образовавшийся проход и окажется в соседней камере.

Соседняя камера

Здесь Вы видите прикованного к стене старика. Он в забытье. Чтобы он очнулся, потолкуйте с ним. "Я пришел освободить тебя!", скажет Квикторп. Наконец, Вам удастся разбудить его. У Вас есть три варианта приветствия собрата по заключению.

<MY NAME`S QUICKTHORPE. I`VE COME TO FREE YOU> — "Меня зовут Квикторп. Я пришел освободить тебя".

<HEY, OLD BUZZARD, DO YOU KNOW A WAY OUT FROM HERE?> — "Эй, старик, ты знаешь, как отсюда выбраться?"

<MY NAME`S QUICKTHORPE. I`M WITH THE CABLE COMPANY> — "Меня зовут Квикторп. Я из кабельной компании".

Каждый из Ваших ответов ведет к смерти старикана. Что ж, по крайней мере можно взять у него ключ. Проверьте старика и найдете ключ. Это ключ не от его камеры. Тут замок за долгие годы настолько оплавился от жара, что его не откроет даже лом. Возвращайтесь в свою камеру и открывайте свой новенький замок. Вы вновь окажетесь в самом пекле, но охрана не обратит на Вас никакого внимания.

Прихожая ада

У охраны сейчас перерыв, так что можете безбоязненно подойти и даже поговорить с ними. Это два брата — Билл и Булл. Тот, что в красной юбочке, слишком увлечен своим занятием, чтобы разговаривать с кем-то, а вот другой с удовольствием уделит Вам минутку. Попросите его:

<COULD I HAVE ONE OF YOUR OFFICIAL I.D. CARDS?> — "Могу я посмотреть на ваши документы?"

Билл забыл свою карточку, но Булл отдаст свою. "Только не смотри на фотографию, она просто ужасна. Я выгляжу немного полным. Ты же знаешь, фотографии всегда прибавляют пять фунтов весу" — попросит он Вас. Забирайте его документы и спускайтесь по лестницам на дорожку в левом углу экрана. Вы по-

падете на огромный разрушенный мост, под которым течет река Стинкс (RIVER STYNX).

Река Стинкс

Используя копье, спортивный Квикторп ловко перескочит на мост. Теперь переходите на вершину карниза (TOP OF THE LEDGE). Вы очутитесь перед Адской узкоколейкой (HELL RAIL).

Адская узкоколейка

Река течет прямо перед Вами. Вам бы надо переправиться на тот берег, но переезд охраняется. Зачерпните чашей лаву в Реке Стинкс. Поговорите с Безжалостным Жнецом (GRIM REAPER). Он безобиден. Скажите ему:

<IT IS INCREADIBLY DISGUSTINGLY HORRIBLY HOT DOWN HERE> — "Здесь потрясающе, отвратительно, ужасно жарко!"

Он обрадуется возможности поболтать и поддержит разговор следующей фразой: "Сегодня погожий денек, да?"

Квикторп спросит, как ему найти Огненного Демона. У него к Демону послание. Жнец попросит рассказать ему послание. Отвечайте любой фразой, но он не настолько глуп, чтобы попасться на уговоры.

<I`D RATHER DELIVER IT MYSELF> — "Я лучше оставлю его при себе".

<TELL HIM SOMEONE`S COMING FOR DINNER> — "Скажи ему что кое-кто заглянул к нему на обед".

Он оборвет Вас:"Я думаю он будет рад услышать это. А теперь заткнись или убирайся отсюда."

Тогда покажите ему карточку Булла и он разрешит Вам пройти. Воспользуйтесь узкоколейкой и переправьтесь на другой берег. Перед Вами вход в пещеру Огненного Демона (FIRE DEMON). Заходите, коль пришли.

Огненный демон

Огненный Демон спросит, зачем пришли. Вы можете ответить:

<I`VE COME FOR YOU CHAX. I`M TAKING YOU IN> — "Я пришел к тебе. Я обманул тебя".

<JUST HAND OVER THE RUBY AND NO ONE GET HURTS> — "Давай сюда Рубин и никто не пострадает".

<JUST A ROUTINE INSPECTION. I`LL BE ON MY WAY> — "Обычная проверка. Я уже ухожу".

Только последний ответ сохранит Вам жизнь. Демон оставит Вас в покое. Плесните лавой из чаши на Демона. Он сгорит. Рубин Ваш. Он лежит на приступочке в правом углу экрана. Далее найдите свободную полку в стене (EMPTY CATACOMB). Лезьте туда. Вы опять попадете ко входу в ад, но теперь Вам нужно не сюда, а отсюда. Нажмите на контрольную панель и вставайте на прибывшую платформу. Вы подниметесь наверх в пещеру, из которой приехали.

Теперь перед Вами стоит дилемма — что делать с коллекцией камней? Либо открыть ключом тайную дверь, либо отдать их старику. Как Вы уже догадались, старик и есть тот самый лидер Измаэль, предавший своих друзей. Конечно, отдавать ему камни не следует, но все же есть соблазн подразнить его.

Снова у старика

Старик не спит. Он спросит: "Нашел камушки?" Попробуйте соврать:

<NO I STILL HAVEN`T FOUND WHAT YOU`RE LOOKING FOR> — "Я еще не нашел того, что ты ищешь".

Он разгадает Ваш обман: "Ты плохой обманщик. Ты лжешь!" Признайтесь и разоблачите его:

<YOU SHOULD TALK YOU FILTHY, DOUBLE — CROSSING SCUM. I KNOW ALL ABOUT YOUR SLIMY SCHEME> — "Говори, проклятый, двуличный подонок. Я все знаю о твоих грязных планах".

Старик сделает вид, что ничего не понимает. "Что ты имеешь в виду?"- спросит он. Квикторп ему и отвечает: "Я пытался быть дипломатичным, но ты не дал мне такого шанса. Я разгадал твои замыслы. И прежде, чем я решу, что делать с камнями, ты должен объясниться. Я внимательно слушаю."

Объяснения старика: "Не знаю, сколько ты на самом деле знаешь, но ты оказался умнее, чем я думал. Все началось очень давно. Я был тогда молод. Все, казалось, идет к лучшему, когда Мекубарзы только прибыли на нашу планету. Они были астральной расой и прибыли к нам через нечто вроде Ворот. Они называли себя "Галактические путешественники" и были очень умны. Одной из особых черт, кроме их высокой технологии, было то, что они существовали в виде светящихся орбит. Они могли путешествовать "вне тела" просто потому, что не имели никакого тела, никакой плоти. Они были чистой энергией и живым светом. Вот почему им были нужны мы, люди. Они имели огромную силу и могли делать почти все, или ничего, без нас. Мы нужны были им для исполнения их фантазий и для придания смысла их существованию.

Так вот, когда я был молод, я служил помощником писаря у высшего Жреца Мекубарзов. Я был вынужден участвовать в некоторых странных и причудливых ритуалах и церемониях Мекубарзов. Я видел удивительные вещи. Наконец я понял, что они имеют какую-то мистическую технологию. Я был уверен, что эта технология, заключенная в Архивах, позволяет Мекубарзам путешествовать повсюду в пространстве. Но самое важное, что я искал, — был ключ к Бессмертию. Жить вечно! Вот, что я искал так долго. Прошло так много времени, что я едва имею силы, чтобы дышать. Вот поэтому я уговорил вашего деревенского священника послать кого-нибудь найти камни и ключ, в который они должны быть вставлены. Золотой Ключ Мекубарзов со всеми камнями — это единстенный путь в Архивы. В этих архивах хранятся великие секреты Мекубарзов. Если ты отдашь мне Ключ, я обещаю тебе бесконечную мудрость и бессмертие."

"Это то, что ты обещал сельскому священнику. А как насчет твоих друзей, превращенных в монстров?", — спросит Квикторп.

"Я не виноват в том, что все пошло не так, как я планировал. В первую очередь, виноваты Мекубарзы. Это они начали все это. Так скажи мне, сынок, что больше подойдет тебе: смерть или слава?" Теперь Вам надо не ошибиться:
<I`LL HAVE TO THINK ABOUT THAT ONE> — "Мне надо подумать об этом".

Старик будет ждать, пока Вы думаете, а Вам следует побыстрее уходить отсюда.
<THAT WAS A NICE STORY. HAVE YOU CONSIDERED DOING THE MOVIE> — "Прекрасная история. Думаешь поставить по ней фильм?"

"А почему я должен делиться славой с каким-то старикашкой? Оставайся тут гнить и вонять"- добавит Квикторп и погибнет.
<HERE TAKE THE JEWELS AND THE GOLD KEY> — "Вот, забирай камни и золотой ключ".

"Да, после стольких лет — камни мои! А теперь ты, подобно другим, должен умереть!" — с радосью воскликнет старик, и Вас ждет печальный конец.

Итак, если Вы еще живы, идите к заветной двери в комнату, где Вы убили Виверн.

Приложите к ней ключ Мекубарзов со вставленными в него камнями и заходите.

Архив

Вы попали в святая святых Меркубазов — в архив (ARCHIVE). Обстановка здесь напоминает космический корабль, не правда ли? Кассета (PARTICLE STREAMERS), которая крутится слева, не что иное как пленка, записывающая историю. Перед Вами три кресла. Работает только среднее. Какие-то варавары

сломали оба других. Но Вам хватит и одного. Нажмите красную кнопку (BUTTON) на правой ручке среднего кресла и садитесь в него.

Вот Вы и победили!

Советы

Постарайтесь не набирать больше вещей, чем Вам на самом деле необходимо. Конечно, можно собрать все возможные вещи, но потом Вам придется долго искать нужную. Чтобы было легче обращаться с вещмешком, раскройте его до максимума. Для этого следует открыть его клавишей \Space\ и затем нажать на значок в правом верхнем его углу. Или то же самое можно сделать, "захватив" левой кнопкой край открытого вещмешка и растянув его до нужных размеров.

При работе с вещмешком есть еще одна деталь. Вы взяли из него какую-то вещь. Теперь, если Вы поведете курсор вверх или вниз, изображение вещмешка исчезнет. Если же повести курсором вправо или влево — оно останется. Это удобно в ситуациях, когда приходится действовать одним предметом из вещмешка на другой.

В игре присутствуют моменты, когда при неправильном построении диалога с персонажем Вы не получите какую-то нужную вещь или чего-то не узнаете. Поэтому постарайтесь внимательно читать описание диалогов.

Итак, Вы прошли через все препоны и трудности. Вы победили всех плохих и вернули мир и благоденствие на своей планете. Надеемся, что Вам не наскучило наше описание и Вы с удовольствием сыграли в НЕБЫЛИЦУ. До встречи в очередном квесте.

GENDER WARS

Фирма	Interactive
Год выпуска	1996
Управление	Mouse
Видеорежимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/16/Pro/AWE, Gravis Ultrasound, Roland и др.

Долгие столетия непонимания между мужчинами и женщинами и постоянные взаимные обвинения по любому поводу или даже без оного в конце концов привели к новой, еще не виданной войне — войне между полами. Мир раскололся на два лагеря, каждый из которых развивался по своим законам. Общим осталось лишь желание поработить или уничтожить противника.

Быстрой победе мешало многое. Мужчины опустошали запасы баночного пива, подрывая свое здоровье, а женщины, пытаясь овладеть техникой, проявляли неуместное любопытство и пренебрегали простейшими правилами техники безопасности. Все это, разумеется, не способствовало росту населения соответствующего лагеря.

Однако, друг о друге мужчины и женщины не забывали и время от времени посылали противнику "весточку", которую доставлял вооруженный десант. Основной целью десанта было уничтожение объектов или живой силы противника. Десант набирался из армейских подразделений, создаваемых, в основном, для защиты своих городов.

Вот за одну из таких небольших армий Вы и отвечаете. Командование присылает Вам приказы, Вы набираете и вооружаете команду, а затем руководите ее действиями на поле боя.

По своему построению и принципу игра напоминает гибрид SYNDICAT и CANNON FODDER, из которых исключили всю экономическую сторону. Графика и звуковое сопровождение в игре весьма реалистичны, а происходящие действия мы можем наблюдать сверху и сбоку, во вполне объемной перспективе. Легкость в управлении (почти все можно делать при помощи одной только мыши) позволит Вам не отвлекаться от происходящего на экране.

Установка игры

Данная глава актуальна только для тех пользователей, которые имеют CD-RIP.

Перед установкой игры, скопируйте директорию GENDER в корневой каталог. Запустите инсталлятор, который по умолчанию создаст каталог GW и скопирует туда необходимые файлы. Теперь из директории GENDER, которая должна оставаться на Вашем HDD, скопируйте в каталог GW файл GW.EXE. Перед запуском игры Вам следует "подменить" диск, на котором находится директория GENDER, на диск X. Это делается при помощи команды "SUBST X:...(имя диска):\".

Чтобы каждый раз не набирать эту строку с клавиатуры, Вы можете создать специальный запускающий файл с расширением BAT. Для этого одновременно нажмите клавиши \Shift\ и \F4\, в результате на экране появится окно с приглашением указать имя файла. Впишите туда, например, GW.BAT и нажмите \Enter\. В появившемся окне наберите следующие строки:

```
SUBST X: ...(имя диска с директорией GENDER):\
CD GW
GW
SUBST X: /D
CD \
```

Теперь нажмите \F2\ и запускающий файл будет готов. Его следует разместить в главном каталоге. В противном случае перед строкой "CD GW" поместите строку "CD \".

Стартовое меню

Стартовое меню предоставляет Вам следующие возможности:

NEW GAME — начать новую игру.

RESTORE GAME — загрузить ранее отложенную партию.

QUIT TO DOS — выйти из игры.

CREDITS — вызвать информацию о создателях игры.

Выбор стороны

Перед началом новой игры Вы должны выбрать, за кого будете играть. Выбор невелик: играть за мужчин (MALE) или за женщин (FEMALE). Для этого в меню *CHOOSE YOU GENDER* (Выберите свой пол), наведите курсор мыши на рисунок воина и кратковременно нажмите левую кнопку мыши (в дальнейшем просто — "кликнете мышью"). Особой разницы между противниками нет, поэтому на течение игры Ваш выбор не повлияет.

Штаб

Перед началом каждой миссии Вы попадаете в штаб и перед собой видите меню, позволяющее проделать следующие операции:

BRIEFING — пройти брифинг, на котором Вас ознакомят с новым заданием. Перед Вами четыре окна, дающие визуальную и текстовую информацию. В левом верхнем окне расположена структурная карта района, где будет проводиться намеченная операция. На ней показаны входы, местонахождение и название различных зданий и главной цели задания. В правом верхнем окне указаны главные (PRIMARY OBJECTIVES) и вторичные (SECONDARY OBJECTIVES) цели миссии. В левом нижнем окне Вам расскажут о необходимости выполнения миссии. В правом нижнем окне показана главная цель задания, если это какой-либо объект или предмет. Здесь же находится кнопка *BACKGROUND* (Подробности), вызывающая на экран более подробное описание миссии. Чтобы вернуться к брифингу, кликните на кнопке *INFORMATION* (Информация), а для возвращения в штаб — на кнопке *EXIT* (эта кнопка всегда позволит Вам вернуться на один шаг назад и в дальнейшем упоминать ее мы не будем).

OPTIONS — вызвать меню настройки игры.

CARNAGE — уровень сложности игры.

NUMBER OF SAMPLES — качество звукового сопровождения.

BRIEFING SPEECH — сопровождение текста брифинга речью.

CONTROL ROOM FMV — анимация меню штаба.

CUT-SCENE FMV — мультфильм-заставка перед началом миссии.

HI-RES GRAFIC — графика высокого разрешения.

MOUSE SENS — регулировка чувствительности мыши.

MUSIC VOLUME — регулировка громкости музыки.

SFX VOLUME — регулировка громкости спецэффектов.

QUIT TO DOS — выйти из игры.

QUIT TO TITLES — вернуться в стартовое меню.

LOAD GAME — загрузить игру.

SAVE GAME — сохранить игру.

SELECT SQUAD — набрать и экипировать команду, выполняющую задание. Подробнее об этом мы расскажем в следующей главе.

TRAINING — отправить солдат на обучение, чтобы повысить их способности и тактико-технические характеристики. Перед Вами два окна. В левом показано имя, ранг и количество дней, необходимое для обучения одного из Ваших солдат. В правом окне приводится список имеющихся бойцов. В нем указаны их ранги и имена. Здесь же находится окно, в котором показывается время обучения, и имеются кнопки для установки данного времени. Одновременно обучаться может не более 10 человек. Отобранные для обучения или обучающиеся в настоящее время бойцы не могут войти в команду для выполнения задания.

ENTER MISSION — начать выполнения миссии. Чтобы приступить к выполнению задания, Вам следует набрать команду и экипировать ее должным образом. Учтите, что для выполнения некоторых заданий требуется специальное оружие. Если Вы что-то сделали неправильно, то приступить к заданию Вам не удастся, а в нижней части экрана появится сообщение о допущенной ошибке.

Набор и экипировка команды

Меню набора и экипировки команды разделено на две части: левая состоит из четырех блоков, в которых приводятся характеристики и вооружение набранной команды, а правая служит для просмотра Ваших вооруженных сил. Кликнув мышью на имени бойца в списке, в окне просмотра Вы увидите следующие его характеристики: имя бойца; его ранг; ACC (ACCURACY) — точность стрельбы; INT (INTELLIGENCE) — интеллект; RCT (REACTION) — скорость реакции на обстоятельства; AGG (AGGRESSION) — агрессивность.

Если характеристики Вас устраивают и Вы решаете взять данного солдата в команду, кликните на окне просмотра, и его содержимое переместится в выделенный блок в левой части меню. Перед выбором следующего бойца кликните на незанятом блоке в левой части меню, так как в противном случае произойдет замена одного воина другим. Чтобы убрать кого-то из команды, кликните правой кнопкой мыши на соответствующем блоке в левой части экрана.

Вы уже, наверное, заметили, что список Ваших бойцов разделен на несколько частей:

SQUAD LEADERS — командиры отрядов. Командир в отряде должен быть обязательно, иначе Вы просто не сможете выйти на задание. У мужчин командиры одеты в форму черного цвета, а у женщин — синего.

TROOPS — остальные члены команды. Они делятся на обученных и новичков. У мужчин их форма соответственно красного и зеленого цветов, а у женщин белого и желтого.

SELECTED FOR TRAINING — бойцы, отобранные для обучения.

TRAINING — бойцы, уже проходящие обучение.

В меню набора и экипировки команды имеется кнопка *EQUIPMENT* (Экипировка), кликнув на которой Вы сможете выбрать вооружение. При этом правая половина меню изменится — вместо списка бойцов Вы увидите перечень имеющегося у Вас оружия, которое может принадлежать к одной из следующих групп:

NORMAL WEAPONS — различные модификации основного оружия, различающиеся убойной силой и, в зависимости от этого, требующие больше или меньше энергии. Как правило, последним в списке идет самое мощное оружие.

LAUNCHER WEAPONS — гранатометные установки, различающиеся по мощности, принципу действия и числу зарядов.

SPECIAL WEAPONS — автоматические пушки, которые после установки начинают обстреливать противника самостоятельно.

REQUIRED WEAPONS — специальное вооружение, без которого Вы не сможете выполнить задание (впрочем, без него Вас на задание и не выпустят).

Для распределения оружия Вы должны прежде всего выбрать в левой части меню бойца, которого хотите вооружить (кликнуть мышью на соответствующем блоке). Затем кликните мышью на название нужного оружия, в результате чего оно появится в окне просмотра. Теперь можно кликнуть на окне просмотра и оружие переместится в арсенал солдата. Обратите внимание, что при этом в окне просмотра, напротив названия оружия, появляется некое число. Оно показывает условный вес оружия. А в левом нижнем углу блока бойца указано другое число, показывающее, сколько дополнительного оружия данный боец может унести. Если такое число отсутствует (например, у новичков), то это означает, что кроме табельного автомата у данного солдата в бою ничего не будет. Сила воина, а значит и вес дополнительного груза, который он может взять, зависят от ранга и опыта данного солдата.

Количество вооружения, выделяемое на каждую миссию, ограничено. Оно указано в списке вооружения, напротив его названия. Кликнув правой кнопкой мыши на изображение какого-то оружия в блоке с характеристиками солдата, Вы вернете его обратно на склад, после чего снова сможете выдать кому-нибудь другому.

Для изменения состава команды кликните мышью на кнопке *SQUAD*. Кстати, в некоторых миссиях число участников может быть и меньше четырех. В этом случае лишние блоки в левой части меню набора и экипировки команды будут перечеркнуты красными крестами.

Игровой экран

Весь игровой экран занимает изображение территории, на которой происходят военные действия. Исключение составляет небольшое информационно-управляющее окно (в дальнейшем — "ИУО"), которое при желании можно и убрать.

Вначале рассмотрим ИУО. Оно состоит из пяти меньших окон с четко очерченными границами. Четыре окна имеют собственные названия (*WEAPONS*, *ITEMS*, *SQUAD* и *COMMS*), кликнув на них, Вы можете убрать или вернуть обратно на экран нужное Вам окно. Самое верхнее, пятое окно своего названия не имеет, мы назовем его окном статуса.

Вся информация в окне статуса относится к тому солдату, которым Вы в данный момент управляете: зеленая рамка показывает состояние здоровья солдата; красная рамка показывает энергию защитного щита; в клетке указан ранг солдата, а под ним проставлено его имя; треугольными кнопками Вы можете перераспределять энергию между щитом и оружием; синяя рамка показывает количество энергии, выделенной для работы оружия и для подзарядки щита; две коротких рамки показывают количество боеприпасов для выбранного оружия.

В окне *WEAPONS* (вооружение) Вы сможете выбрать оружие, которое данный солдат будет использовать. Одновременно в окне показано только три вида оружия. Для доступа к остальному списку воспользуйтесь треугольными кнопками у правого края окна. Список оружия состоит из рисунка оружия и количества боеприпасов к нему. Воин, которым Вы управляете в данный момент, может пользоваться двумя разными видами оружия одновременно. Чтобы выбрать основной тип вооружения, кликнете левой кнопкой мыши на изображение соответствующего оружия, в результате этого вокруг его рисунка появится красная рамка. Чтобы

выбрать вспомогательное оружие, следует кликнуть правой кнопкой мыши на соответствующем рисунке, в результате вокруг него появится зеленая рамка.

В окне *ITEMS* (предметы) будут показаны предметы, которые Вы соберете во время выполнения задания, или те, которые необходимы Вам для его выполнения.

Если на задание отправляются четверо солдат, то они выстраиваются по рангу и всегда передвигаются следом за старшим по званию. Однако эту ситуацию можно изменить. В окне *SQUAD* (команда) Вы увидите имена трех солдат (четвертым, их командиром, управляете Вы), а слева от их имен — ячейки с цифрами. Эти цифры показывают, кому подчиняется данный солдат. Под именами изображены цифры от *1* до *4* — они соответствуют рангу солдата. Если, например, Вы хотите передать командование солдатами номер *3* и *4* солдату под номером *2*, то кликните мышью на их именах (цвет имени изменится с красного на белый), а затем на числе *2*. Если же Вы хотите, чтобы солдат действовал самостоятельно, то кликните мышью вначале на его имени, а потом — на присвоенном ему номере.

В окне *COMMS* (связь) кнопок всего две. Кнопка *M* вызывает меню *INFORMATION* (Информация). Здесь Вы еще раз можете ознакомиться с заданиями и узнать, насколько они выполнены. Кроме того, в этом меню находятся кнопки *RETRY* — для прекращения миссии, и *EXIT* — для возвращения в игру. Кнопка *B* служит для вызова дройд-бомбардировщика, который немедленно открывает шквальный огонь по всей доступной ему территории, не разбирая где свои, а где чужие. Постарайтесь сразу же убраться от дройда как можно дальше и никогда не становитесь под ним, поскольку, исчерпав свой запас энергии, он упадет и взорвется. Дройд можно вызывать на открытых территориях, а о том, что это возможно, Вам подскажет яркий цвет кнопки *B*.

Теперь вернемся к тому, что можно увидеть на игровом экране. Помимо живого противника и разнообразных построек и техники, Вы встретите следующие особые сооружения и устройства, помогающие или мешающие Вам в выполнении задания.

Транспортные площадки представляют собой прямоугольник в желто-черную полоску и позволяют Вашей команде передвигаться с уровня на уровень. Площадки различаются по размеру, но даже на самой маленькой помещаются все четыре бойца, правда, перемещать их на нее придется каждого по отдельности. Площадка приходит в движение через пару секунд после того, как Вы поставите на нее своих бойцов. Если по краю площадки начинает мигать оранжевая полоса, то это значит, что кто-то из команды стоит на самом краю и мешает ее работе.

Лифты всегда закрыты большой дверью, рядом с которой находится кнопка запуска. После того как Вы завели команду в лифт, кликните мышью на синей кнопке. Чаще всего лифтом приходится пользоваться для эвакуации отряда после выполнения задания, однако иногда они, как и транспортные площадки, могут перенести Вас на другой уровень.

Кнопки запуска лифтов и транспортных площадок изображены в виде красных точек на фоне белых квадратов. Они служат для вызова площадок, если те находятся на другом уровне, и для открывания двери лифта.

Светло-коричневые клетки и клетки с волнистыми краями обозначают переходы между помещениями.

Кабина, белая изнутри, с тремя белыми кругами на крыше, с двумя ящиками с мерцающим по краям трилистником позволяет членам Вашей команды восстановить запасы энергии. В дальнейшем мы будем называть такие кабины генераторными. Для активации кабины следует поставить в центре её одного из солдат. Во время зарядки не забудьте восстановить энергию щита.

Темная, закрытая кабина с мигалкой на крыше — это телепортатор, через который Вас будут атаковать войска противника. Телепортатор включается, как только Вашу команду обнаружит телекамера или один из солдат противника. Ес-

ли телепортатор включен, на его крыше работает мигалка: в это время стоит держать выход из телепортатора на прицеле.

Телекамеры обычно монтируют вблизи от телепортаторов — на стенах, столбах или даже на самих кабинах. После того как камера Вас заметит, из ближайших телепортаторов немедленно начнут появляться вражеские солдаты. Чтобы этого не произошло, уничтожайте камеры сразу же после их обнаружения.

Энергетические заграждения представляют собой два столбика, между которыми "струится энергия". Чтобы они не причинили Вам вреда, один из столбиков следует разрушить выстрелами.

Автоматические пушки размещаются либо на полу, либо на стенах и открывают стрельбу, как только Ваши солдаты приблизятся к ним на определенное расстояние. Часто они находятся в специальных ячейках под черно-желтыми плитами, которые открываются при пересечении командой условной границы.

Все остальное, что попадается на пути, Вы можете спокойно расстреливать, правда, с известной осторожностью, поскольку некоторые объекты при этом взрываются.

Управление

Управление осуществляется практически полностью при помощи мыши. Изображение солдата, которым Вы управляете, всегда расположено по центру экрана. Посмотреть карту или сразу весь район боевых действий Вы не можете, поэтому ориентироваться придется по воспоминаниям о карте, показанной во время брифинга. Что ж, вполне реалистично.

Перемещая курсор и кликая левой кнопкой мыши, Вы можете управлять солдатом, производить различные действия с предметами и вызывать ИУО. Правая кнопка мыши позволяет открывать огонь из основного оружия. Чтобы применить второе оружие, нажмите клавишу \Space\.

Форма курсора мыши изменяется в зависимости от обстоятельств.

Когда курсор имеет форму крестика, ни на что специальное он не показывает. Если при этом кликнуть левой кнопкой мыши, солдат, которым Вы в данный момент управляете, направится в указанную точку.

Если курсор указывает на кнопку включения, то вместо "крестика" появятся "два треугольника", вершины которых направлены вверх и вниз. Подведя к данной кнопке вплотную солдата и кликнув левой кнопкой мыши, Вы вызовете транспортную площадку или откроете дверь лифта.

При наведении курсора на зону перехода он также примет вид "двух треугольников", но уже серого цвета. Кликнув левой кнопкой мыши, Вы отправите своих солдат в соседнюю зону.

Чтобы подобрать предмет, подведите солдата к нему вплотную и наведите на предмет курсор, который на этот раз превратится в "четыре треугольника", вершины которых направлены в центр. Если теперь нажать левую кнопку мыши, предмет окажется в Вашей сумке.

Иногда Вам придется брать пленных. Для этого потребуется STASIS GUN — специальное оружие, которое может парализовать противника и окружить его специальным защитным коконом. Для перемещения взятых в плен, к ним следует подвести Вашего солдата, навести на них курсор и кликнуть левой кнопкой мыши. В результате кокон с пленником будет следовать за Вашим солдатом. Каждый солдат может вести до трех пленных. Если кликнуть на коконе еще раз, то пленник "отцепится" и останется там, где стоял. При этих операциях курсор выглядит как "сфера с фигурой человека", слева от которой расположена стрелка. Если стрелка направлена на сферу, то, кликнув, Вы передадите управление пленником Вашему солдату. Если же стрелка направлена из сферы, то, кликнув, Вы оставите пленника на месте.

Для использования предмета, следует найти место, куда этот предмет "подходит", и, наведя на него курсор, кликнуть левой кнопкой мыши. Например, необ-

ходимо вставить в "компьютер" имеющуюся у Вас "дискету". После долгих поисков удалось обнаружить искомый компьютер — он обязательно должен чем-то отличаться от остальных (выстрелы ему не наносят вреда). Подведите солдата вплотную к данному компьютеру. Наведя на него курсор, Вы увидите, что он (курсор) принял форму "небольшого квадратика со стрелкой", теперь, если нажать левую кнопку мыши, "дискета" из Ваших запасов исчезнет.

Если курсор наведен на вражеского солдата, то он (курсор) принимает форму "квадрата с точкой внутри" и является прицелом Вашего оружия, а при наводке курсора на противника или цель, которую согласно заданию требуется уничтожить, вместо "квадрата с точкой" Вы увидите "четыре стрелки, направленные в одну точку".

В процессе управления своим подразделением Вы можете отдать приказ, который будет обязателен сразу для всех его членов. Таких приказов всего четыре и выбрать нужный Вы можете при помощи клавиш \Page Up\ и \Page Down\. Текст приказа при этом отображается в правом верхнем углу экрана:

FIRE AT WILL — открывать огонь по необходимости. В этом случае Ваши солдаты будут стрелять по противнику самостоятельно и часто расходиться в разные стороны для поиска целей. Это очень неудобно, так как для того, чтобы закончить миссию, Вам придется вновь собирать их вместе.

ON MY SIGNAL — Ваши солдаты открывают огонь только после того, как стрелять начинает командир (Вы).

DEFENSE ONLY — солдаты открывают огонь только при самообороне. В этом случае все подразделение всегда следует за командиром.

FALL BACK — приказ о полном отступлении. Когда Вам встретится сильный противник (например танк), Ваши солдаты будут стрелять по нему до тех пор, пока не уничтожат его или не погибнут сами. Чтобы не потерять своих бойцов, Вам следует отдать приказ об отступлении. Однако учтите, что команда реагирует на данный приказ с небольшой задержкой. До тех пор, пока Вы не отмените приказ, Ваши солдаты будут следовать за командиром, не применяя оружия ни в каких случаях.

Приведем список клавиш, которыми Вы можете пользоваться во время игры:

\Page Up\ и \Page Down\ — выбрать один из приказов, который будут выполнять все члены Вашей команды;

\1\, \2\, \3\ и \4\ — перейти к управлению солдатом N ...

\Space\ — открыть огонь из второго оружия.

\+\ — перераспределить энергию с оружия на щит.

\-\ — передать энергию со щита на оружие.

\P\ — пауза.

\Esc\ — прервать миссию. Действует только в режиме паузы.

\M\ — вызывает меню информации.

\B\ — вызывает дройд-бомбардировщик.

\Tab\ — вызвать или убрать ИУО.

\G\ — центрировать экран на солдате, которым Вы управляете.

\R\ — сменить разрешение экрана (с высокого на низкое).

CURSOR ARROW — в режиме низкого разрешения клавиши стрелок позволяют осматривать окрестности вокруг солдата.

Миссии

Мы уже упоминали, что при постановке задания указываются первостепенные (PRIMARY OBJECTIVES) и второстепенные (SECONDARY OBJECTIVES) цели. Для успешного прохождения миссии Вам достаточно выполнить её главное задание.

Задания весьма тривиальны и сводятся к следующему: LOCATE AND ACQUIRE... — обнаружить и завладеть чем-либо; CAPTURE... — пленить кого-либо. В этом случае Вам придется доставить парализованных пленников к лифту и отправить их наверх, после чего можете эвакуировать команду; DESTROY... — уничтожить объект; PROTECT... — защитить объект; KILL... — ликвидировать кого-либо; ERADICATE — уничтожить объект полностью.

Часто для каждой из поставленных задач определяется либо конкретное число объектов, либо их процентное отношение к общему числу. В процессе игры Вы всегда можете вызвать информационное меню и посмотреть, насколько Вы преуспели в выполнении задания. Если задание выполнено, то цвет соответствующей надписи изменится с красного на зеленый. Однако при этом Вы можете продолжать миссию и уничтожать все, что попадется под руку. Это не возбраняется и даже приносит дополнительные очки.

При защите своей базы Ваше подразделение изначально оказывается в самом центре района военных действий. Чтобы выбраться и закончить миссию, Вы должны обнаружить лифт (часто он располагается в левом верхнем углу территории). А вот при атаке базы противника лифт нужен и чтобы попасть в нее, и для эвакуации.

Завершение миссии

В случае, если Вы справились с заданием и благополучно вернулись на базу, сохранив хотя бы одного воина, Вы получаете доступ к трем меню, отражающим результаты Вашей миссии.

Первое из них называется *DEBRIEFING* (Подведение итогов). Из него Вы можете узнать, насколько хорошо выполнили поставленные задачи (как главные, так и второстепенные), а также получить небольшое резюме (MISSION SUMMARY).

Второе меню называется *LIFE AND DEATH* (Поражение противника) и показывает, сколько уничтожено живой силы противника (TOTAL ENEMY DEATHS), а также количество очков, набранное каждым участвовавшим в бою членом команды (TROOPER CONDITION). Список уничтоженных целей может включать следующие пункты: ROOKIES — новички; TROOPERS — обученные бойцы; SQUAD LEADERS — командиры отрядов; BATTLE ROBOTS — боевые роботы; VEHICLES — военная техника; FIXED DEFENCES — защитные установки; HELPLESS TARGETS — мирное население, обслуживающий персонал и прочие безоружные граждане

Третье меню носит название *LEAGUE TABLE* (Послужной список). Из него Вы узнаете общее количество очков, набранное Вашими солдатами, хотя бы раз побывавшими на боевом задании. Если рядом с именем солдата появился знак черепа, то это значит, что данный боец с задания не вернулся.

После просмотра третьего меню Вы снова попадаете в штаб и переходите на следующий уровень.

Несколько полезных советов

Основная трудность игры состоит в том, что имеющейся энергии Вам будет хватать лишь при прохождении первых двух миссий. В дальнейшем Вам все чаще начнут попадаться отлично вооруженные и защищенные старшие офицеры противника, стационарные пушки, танки и другая техника. А вот генераторных кабин станет меньше, к тому же они будут очень хорошо охраняться. Поэтому в первую очередь Вам придется отыскивать генераторные кабины, отбивать их у противника и лишь потом браться за выполнение основного задания.

Если Вы тихо, без стрельбы проведете команду на достаточном удалении от противника, то Ваше появление он может и не заметить.

Иногда Вам придется несколько раз воевать на одних и тех же территориях, поэтому запомнить приблизительное расположение генераторных кабин на разных уровнях может быть весьма полезно.

Со взрывными устройствами следует обращаться с особой осторожностью, поскольку при взрыве могут пострадать Ваши собственные солдаты. Обратите внимание, что гранаты типа GRANADE LAUNCHER при взрыве разлетаются на осколки, часть из которых может срикошетить и в Вашу сторону. Гранаты же типа LIMPET MINE LAUNCHER взрываются не только при столкновении с каким-либо объектом, но и через небольшой промежуток времени после броска.

А вот при использовании стрелкового оружия никому из своих солдат нанести урон Вы не сможете. Особенно эффективно HEAVY PULSE RIFLE (тяжелое импульсное ружье), которое одним выстрелом уничтожает вражеских новичков, ветеранов и даже автоматические пушки. Это оружие неплохо расправляется и с офицерами противника: если Вы будете стрелять по нему очередью, открыть ответный огонь он просто не сможет. Очень удобна STASIS GUN (парализующая пушка), необходимая для захвата пленных. Она парализует противника с первого попадания, однако наводить ее на цель довольно сложно, кроме того, срабатывает она с некоторой задержкой и потребляет много энергии.

Вот еще один полезный совет: уничтожать солдат противника, находящихся на другом уровне (обычно приходится стрелять сверху вниз) Вы можете совершенно спокойно. Они очень редко открывают ответный огонь, а чаще всего просто стоят и ждут, когда Вы с ними расправитесь. Однако при борьбе с танками эта хитрость может не пройти. Уничтожить танк трудно и времени на это требуется очень много. Танки защищены мощной броней и имеют эффективное вооружение, но очень медлительны и открывают огонь только с короткой дистанции. В результате от танка можно просто убежать, конечно, если есть куда. На открытой местности вступать в поединок с танком лучше одним солдатом, который будет от него бегать, периодически останавливаясь и открывая огонь. Также для этой цели неплохо подходит дройд-бомбардировщик. При недостатке свободного пространства для маневров танк лучше всего уничтожать, разбив команду на две группы и разведя их по разным сторонам. Одна из групп будет играть роль приманки, которая привлечет внимание танка, а вторая попытается атаковать его с тыла. Не следует допускать, чтобы танк останавливался возле двери или въезжал в комнату — это может привести к гибели отвлекающей группы. Если это все же случится, попробуйте поставить одного из солдат у двери вплотную к стене, но так, чтобы он оставался вне зоны поражения танка. В этом случае снаряды будут попадать в дверной косяк. В это же время следует другой группой атаковать танк с другой стороны.

Теперь о пленных. Кокон статического поля служит великолепной защитой. Поэтому пленных можно загонять в лифт, просто-напросто стреляя по ним из автомата — для них это совершенно безопасно.

GENE WAR

Фирма	Bullfrog
Год выпуска	1996
Управление	Mouse
Видеорежимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster, Gravis UltraSound, Adlib, Roland

Вашему вниманию предлагается очередная научно-фантастическая стратегия — очередная, однако не совсем обычная. Здесь нет бластеров, ракетных установок, боевых флаеров и прочей знакомой атрибутики, хотя без боев в игре не обходится. В качестве оружия (а иногда и инструментов) выступают животные, полученные с помощью генной инженерии. Не пугайтесь, Вам не потребуются специальные знания в этой области — Ваши специалисты-генетики во всем разберутся сами, Вам нужно только создать им условия для работы — а это, учитывая недружественные условия диких планет, отнюдь не всегда будет просто. Вам придется не только изучать и синтезировать новые виды, но и следить за их питанием, размножением, взаимодействием с дикими сородичами.

Возникает логичный вопрос: а ради чего, собственно, — чем плохи старые добрые бластеры? А это, увы, не Вам решать. Дело в том, что Земля включена в состав галактической империи некой высокоразвитой расы Ethereals, которые и будут формулировать Вам задания по регуляции биосфер тех или иных планет. Сами Ethereals, конечно, не хотят пачкать руки грязной работой и будут лишь периодически наведываться на своих летающих тарелках для инспекций. За хорошую работу от них можно получить подарки, повышающие уровень Ваших специалистов или их созданий, а за плохую — тоже получить, но на этот раз — бомбардировку Вашей базы. Но, в конце концов, не все ли равно, каким бюрократам подчиняться — земным или космическим? Главное — делать свою работу, а ее в нескольких десятках миссий игры у Вас будет достаточно.

Игра представляет собой стратегию в режиме реального времени. Это значит, что Вы не должны надолго выпускать своих из поля зрения, если не хотите, чтобы они пошли на обед местным обитателям. Всего у Вас может быть до пяти специалистов-гуманоидов и неограниченное количество контролируемых животных, так что уследить за всеми будет непросто (правда, у животных, в отличие от специалистов, имеются собственные инстинкты, и они способны позаботиться о себе). Впрочем, технические приспособления для защиты все же имеются. Для выполнения заданий придется строить базы, часть устройств которых вырабатывает некий ресурс, а часть поглощает, и заботиться об охране, ремонте и совершенствовании (upgrade) этих баз, а также атаковать вражеские базы — словом, несмотря на некоторую необычность ситуации, в игре имеются основные элементы, хорошо знакомые любителям стратегического жанра, так что Вы быстро освоитесь с ситуацией.

Управление осуществляется мышью. Используются как левый (в основном), так и правый клик (короткое нажатие). Ниже, когда говорится просто о клике, имеется в виду левый клик.

Особенности инсталляции

В целом установка игры на Ваш компьютер не представляет проблем; главное — чтобы у Вас хватило места на диске (необходимо порядка 71 Мбайта свободного дискового пространства). Если у Вас нет фирменной инсталляционной программы, Вам придется вручную поправить в файле config.ini имя директории, где расположена игра, чтобы иметь доступ к записанным играм.

Игра "не дружит" с менеджерами памяти типа EMM и QEMM, поэтому стартуйте операционную систему без соответствующих драйверов.

Стартовый экран

Стартовый экран содержит вертикальное меню из четырех альтернатив: *SINGLE PLAYER* — начать игру в обычном режиме, *CUSTOM* — начать игру по сети, *OPTIONS* — опции и *QUIT* — выход в ДОС.

Выбрав альтернативу *OPTIONS*, Вы попадете на экран, в центре которого находится панель с записями игры (SLOTS) — изначально она пустая, а вокруг — кнопки. Наведя мышиный курсор на любую из них, Вы получите краткую подсказку.

Вверху находятся две кнопки, позволяющие включить и выключить музыку (*MUSIC*) и звуковые эффекты (*SOUND*), а также отрегулировать их громкость (изменяя с помощью мышки длину полоски в окошках под кнопками). Включенному состоянию (On) соответствует светлый фон панели с кнопкой, выключенному (Off) — темный.

Слева от панели SLOTS — кнопка *LOAD* (загрузить игру), справа — *SAVE* (записать). Прежде чем выполнять одно из этих действий, выберите на панели SLOTS соответствующую запись. Если выбрана пустая строка, то загрузка выполнена не будет, а при записи Вам надо будет ввести с клавиатуры имя игры (если запись уже есть, все равно появится курсор, позволяющий Вам изменить имя игры). При выходе с основного экрана игра автоматически записывается в slot "AUTOSAVE".

Наконец, снизу треугольником расположены три кнопки. Левая (*SYSTEM*) — немедленный выход в ДОС (подтверждение не запрашивается), правая (*RESIGN*) — прекращение Вашей карьеры, этакое добровольное "самоубийство" (зачем это нужно — не понятно). Самая нижняя кнопка — возврат на предыдущий экран.

Попасть на экран опций можно не только со стартового экрана, но и во время выполнения миссии, нажав клавишу \O\.

Основной экран

Перед каждой миссией Вам показывают прибытие в новую планетную систему. После того как новая планета заняла стабильное положение на экране, кликните мышкой, и в верхней части экрана будет выведен текст задания (во время миссии его можно прочитать в любой момент; об этом ниже). Наиболее общий вариант задания — построить или развить базу со специфическим набором устройств, вывести на ней такое-то количество таких-то форм жизни, создать необходимую им флору, противостоять агрессии враждебных обитателей планеты и при этом конкурировать с другой аналогичной командой. Прочитав задание, кликните мышкой еще раз, и Вы попадете на основной экран.

Большую часть основного экрана занимает окно, в котором, собственно, и происходит все действие. Слева от него — информационная панель, которую можно убрать (и снова включить) клавишей \Tab\.

В правом верхнем углу информационной панели находится круглое окно с картой острова (все миссии происходят на островах, а плавать Ваши герои, конечно, не умеют — только ходить по мелководью). Поначалу на этой карте виден лишь небольшой круг — та часть территории, которую Ваша команда видит после посадки корабля, а также специальные зоны, отведенные Вашим Ethereal'ским начальством для растений или животных. Остальную территорию придется исследовать, обходя пешком; к счастью, острова не слишком большие. Чтобы послать выбранного специалиста в нужное место по карте, сделайте левый клик на это место карты, чтобы просто переместить туда основное окно (не трогая специалистов) — правый клик. Смещать окно в заданном направлении можно и не пользуясь картой, а просто подводя курсор к соответствующему краю экрана. Карта замкнута по всем направлениям, т. е. двигаясь все время вверх, Вы попадете вниз и т. п.

Слева от карты расположен POWER GRAPH — график энергии, вырабатываемой на Вашей базе (если зеленая линия на этом графике стремится к нулю, становясь желтой и красной, Вам необходимо построить новые генераторы энергии). Под ним в окошке — сверху SCORE-O-RAMA: длина розовой полоски показывает очки, набранные Вашей командой, по сравнению с конкурентами, снизу BAD-O-METER — индикатор отношения к Вам Ethereals: зеленый треугольник означает уровень их удовлетворения, красный — недовольства.

Ниже — вертикальный ряд из пяти круглых окошек специалистов и окошко действий справа от них. В самых первых миссиях у Вас будет меньше пяти специалистов, в старших миссиях Вы будете набирать свою пятерку из числа альтернативных кандидатур. Всего в игре 4 типа специалистов: инженер (Engineer) — он строит, ремонтирует и совершенствует объекты базы; генетик (Genetist) — он изучает новые формы жизни, что позволяет Вам производить их на базе, а также работает врачом и ветеринаром; ботаник (Botanist) — он выращивает растения; лесничий (Ranger) — он следит за питанием, размножением и агрессивностью животных. Таким образом, когда Вы набираете команду, Вы можете взять двух специалистов одного профиля и по одному — всех остальных. Отбор специалистов в команду осуществляется в начале миссии: в центре информационной панели появляется большое окно с четырьмя группами кандидатов (в левом верхнем углу — инженеры, в правом верхнем — генетики, в левом нижнем — ботаники и в правом нижнем — лесничие); наведя курсор на каждого из них, Вы увидите его профессиональный уровень в процентах, а назначение в команду производится кликом (при этом специалист перемещается в окошко внизу; кликнув на него там, можно снова вернуть его в число ненанятых). Империя Ethereals достаточно велика, и среди специалистов есть представители разных гуманоидных рас. Когда команда отобрана, кликните на большую красную кнопку под этим окном, после чего миссия начнется, и информационная панель примет обычный вид. Когда во время миссии Вы наводите курсор на круглое окошко специалиста, Вам сообщают его имя и специализацию, а также подсказывают, что выбрать этого специалиста (чтобы отдать ему распоряжения) Вы можете левым кликом, а переместить основное окно туда, где он находится, — правым. Под картой расположен GOOP-O-METER, цифры здесь означают количество GOOP, а заполненность круга соответствует заполненности хранилища. GOOP — это некое универсальное вещество, которое необходимо для создания как построек, так и живых организмов.

В длинном вертикальном окошке действий по умолчанию изображена планета (а также летающая тарелка Ethereals на соответствующем расстоянии от нее, если эта тарелка находится в зоне видимости Ваших приборов); кликнув сюда, Вы сможете заново прочитать задание к этой миссии. Расстояние между тарелкой и планетой указывает, насколько близко находятся эти галактические "умники". Если же кликнуть на одного из специалистов, в этом окошке появляются иконки, определяющие его возможные действия. Для инженера это сооружения, которые он может построить; для ботаника — растения, которые он может вырастить; для лесничего — три иконки, позволяющие провоцировать животных в определенном радиусе на (сверху вниз) усиленное питание, усиленную агрессивность или усиленное размножение (последнее особенно эффективно действует на особей, над которыми изображены сердечки). Здесь и в других местах, если количество альтернатив больше, чем помещается в окошке, то возможен скроллинг (смещение вверх и вниз или вправо и влево) с помощью клика на выделенные цветом треугольные стрелки (если стрелка не выделена цветом, скроллинг в этом направлении невозможен). Чтобы Ваш специалист выполнил нужное действие, кликните сюда мышкой, а потом переведите курсор в основное окно и укажите, где именно ему надо поработать.

Сооружения появляются здесь только в том случае, если уже построено все необходимое для их функционирования (и если строительство таких сооружений

предусмотрено планом миссии). Если для строительства не хватает GOOP, поверх иконки изображается красный перечеркнутый кружок типа дорожного знака. После того как Вы кликнули сюда мышкой и перевели курсор в основное окно, при перемещении курсора по местности вместе с ним будет перемещаться и квадрат, обозначающий площадку для будущей постройки. Если этот квадрат имеет красный оттенок, строительство в данном месте невозможно (а почему — это уж инженеру лучше знать), если желтый с силуэтом сооружения — то можно строиться.

Для ботаника и лесничего на местности отображается уже не квадрат, а окружность — она обозначает зону, в которой будут выращиваться растения ботаника или работать лесничий.

Под окошками специалистов расположена красная кнопка, позволяющая деактивировать выбранного гуманоида, животное или сооружение, т. е. заставить их прервать выполняемое действие. Еще ниже — кнопка со знаком вопроса, включающая и выключающая режим помощи (help mode). Когда он включен (On), клик на каждый объект (или существо) вызывает информацию о нем (и только потом можно отдавать распоряжение), когда выключен (Off), такая информация выводится лишь для новых, ранее не использовавшихся объектов.

Справа от этих кнопок — данные о текущем выбранном объекте: окошко с именем и профессией специалиста, названием животного или сооружения, а под ним — три шкалы, отражающие его параметры. Для специалиста это (сверху вниз): способности, здоровье и статус; для сооружения — прочность, запас энергии и содержимое (актуально для хранящих и перерабатывающих конструкций); для животного — здоровье, энергия и средняя продолжительность жизни. Полоска, отражающая один из этих параметров, может состоять из светлой и темной части; общая длина полоски отражает максимальное значение параметра, длина светлой части — текущее значение. Вы можете посмотреть параметры не только своего, но и объекта или существа конкурентов, выбрав его левым кликом.

Вид информационной панели может меняться, когда Вы выбираете одно из действующих сооружений — к примеру, установку для производства животных. В этом случае новое окно (в котором выбирается животное) появляется в середине панели, на месте окошек специалистов; большая красная кнопка внизу этого окна позволяет начать производство.

Управление всеми существами, разумными и не очень, очень простое. Левый клик на существо (в основном окне или в окошке специалиста) делает его выбранным; после этого левый клик на любое место основного окна или карты отправляет выбранное существо туда. Если существо может выполнить некие действия над другими объектами, то при наведении курсора на эти объекты он (курсор) принимает форму, отвечающую этому действию: к примеру, круглый прицел означает атаку, красный крест — лечение, лупа — изучение, инструменты — ремонтные работы и т.п.; как видим, картинки всех действий вполне понятны. Соответственно, если в таком положении сделать левый клик, существо отправится выполнять данное действие. Если же Вы хотите не выполнить действие над существом или объектом, а выбрать его для дальнейших распоряжений, сделайте правый клик, и курсор снова примет свою обычную форму.

В процессе выполнения миссии действуют некоторые "горячие" (hot keys) клавиши (клавиша, при нажатии которой сразу выполняется какое-то действие): \O\ — переход на экран *OPTIONS* (не забывайте использовать для записи), \P\ — пауза, \G\ — включить/выключить координатную сетку поверх рельефа. У меня работала еще клавиша \W\, приводившая к победному окончанию миссии, однако я не знаю, действительно ли авторы игры так добры, или это особенность попавшей ко мне "правленой" версии; во всяком случае, попробуйте, если какая-то миссия покажется Вам слишком тяжелой или скучной. На всякий случай сообщаю еще несколько "магических" клавиш: \F10\ — увеличить GOOP; (все остальные действуют в позиции курсора) \F3\ — вырыть нечто вроде земляного

вала; \F5\ — вырастить цветок; \F6\ — бросить гранату (замедленного действия).

Сооружения

Рассмотрим теперь подробно те сооружения, которые могут строить Ваши инженеры. Если help mode включен, то всякий раз, когда Вы кликните на иконку сооружения (в окошке действий инженера), Вы получите название и краткую характеристику этого сооружения. Первоначально Вам дают строить самые простые варианты сооружений; более сложные (совершенные) сооружения того же типа получаются путем upgrade (усовершенствования) простых (к примеру, GENE MACHINE получается в результате upgrade GENE POD). Если upgrade сооружения возможен, то, выбрав инженера и наведя курсор на сооружение, вы увидите инструменты (как при ремонте) и зеленую стрелку вверх; клик начинает процедуру upgrade. Помните, что во время этой процедуры сооружение функционировать не может, так что, если его работа нужна Вам непрерывно, заранее постройте другое сооружение, выполняющее те же функции. В процессе ремонта или upgrade сооружений на них появляется знак с изображением молотка.

EXTRACTOR — устройство для добычи руды и переработки ее в GOOP. Когда Вы прибываете на планету без базы, первое, что Вы можете (и должны) построить — это EXTRACTOR.

FIRST STAGE DISTRIBUTOR — распределитель энергии первого уровня. Передает энергию от генераторов к близко расположенным сооружениям. Зона, в которой возможно снабжение энергией, обозначается окружностью из желтых точек. Если устройству не хватает энергии для работы, на нем появляется красный знак с перечеркнутой молнией.

SECOND STAGE DISTRIBUTOR, THIRD STAGE DISTRIBUTOR — распределители энергии второго и третьего уровня. Действуют на больших расстояниях.

PHOTON PROCESSOR — преобразует часть звездной энергии в электричество; первый источник энергии, который Вы можете строить.

SPECTRAL SPONGE — преобразует в электричество более широкую часть спектра звездного излучения; более мощный источник энергии.

EM TRAP — преобразует в электричество все виды электромагнитных излучений; еще более мощный источник энергии.

LANDING PAD — посадочная площадка; позволяет получать подкрепление с орбиты. Полезно в ситуации, когда кто-то из Ваших специалистов погиб. Выберите это сооружение кликом на диспетчерский пункт (рядом с посадочным полем), после чего набор специалистов осуществляется так же, как набор команды перед началом миссии (с той разницей, что уже находящихся на планете нельзя отправить обратно). Помните, однако, что и на орбите запас специалистов не безграничен; четверо-пятеро — вот все, что дается на все миссии. Поэтому берегите кадры, особенно квалифицированные.

ROTATOR — ветрогенератор; также служит для получения электроэнергии. Наиболее эффективен при установке на возвышенностях.

WIND PROCESSOR — более совершенный ветрогенератор, работающий и на низменностях.

ATMOSPHERIC GENERATOR — сверхлегкий источник энергии, преобразующий ее из кинетической энергии атмосферных колебаний.

PULPER — превращает лесоматериалы в целлюлозу, что позволяет усовершенствовать (upgrade) сооружения. Незаменимые помощники в upgrade — крабы (см. раздел "Животные").

PULVERISER — более эффективно добывает целлюлозу из бревен; позволяет проводить более эффективный upgrade.

MASS PULVERISER — более мощный вариант PULVERISER'а.

RECYCLING PLANT — устройство для переработки органики (растений и погибших животных) в GOOP. Для сборки органики используются мулы (см. раздел "Животные").

RECYCLOTRON — более мощная установка для переработки больших масс органики.

GOOP FACTORY — фабрика для широкомасштабной переработки органики в GOOP.

TECH FACILITY — позволяет строить высокотехнологичные установки, такие как FUSION GENERATOR, SHIELD GENERATOR и TURRET.

FUSION BATTERY — снабжает энергией порядка гигаджоулей.

FUSION GENERATOR — снабжает энергией порядка тераджоулей.

SHIELD GENERATOR — создает защитное энергетическое поле, способное прикрыть небольшую базу.

SANCTUARY GENERATOR — создает защитное энергетическое поле, способное прикрыть базу средних размеров.

DENIAL DOME — создает поле для защиты особо крупных территорий.

ETHEREAL DETECTOR — обнаруживает появление тарелки Ethereals на орбите.

ETHEREAL SCOPE — обнаруживает появление тарелки Ethereals над планетой. Строится ради того, чтобы польстить эстетическим чувствам этих высокомерных типов.

ETHEREAL OBSERVATORY — обнаруживает выход корабля Ethereals из гиперпространства и посылает им приветствие.

STUNNER TURRET — автоматический станнер (временный парализатор) для защиты Вашей базы от непрошенных гостей. Ручным вариантом подобного оружия обладает генетик. К сожалению, парализованные имеют неприятную склонность снова приходить в себя.

ZAP TURRET — а вот это уже что-то вроде автоматического гранатомета; куда более радикальное средство для борьбы с недружественными созданиями.

BLASTER TURRET — ручных бластеров, как уже упоминалось, нет, а вот такие, автоматические, есть. Эффективны в борьбе с особо опасными тварями. Жаль только, что строить BLASTER TURRET дают далеко не всегда.

GOOP VAT — GOOP-о хранилище. Необходимо в миссиях, где требуется накопить побольше GOOP.

GENE POD — позволяет производить простых животных из GOOP. Поднимает уровень (качество) генетических исследований до 50%. Чтобы увеличить этот уровень, используйте upgrade.

GENE MACHINE — позволяет производить более сложные, гибридные формы. Повышает уровень исследований до 75%.

GENE LAB — еще более эффективно производит сложные формы. Повышает уровень исследований до 100%.

Растения

Название и характеристику растения Вы можете получить так же, как и для сооружения, только вместо инженера здесь выступает ботаник. Растения могут выращиваться и как самоцель (если это часть задания миссии), и на корм животным.

TERRINIUM BULB — хорошо растет на травянистых участках; идеальное растение для начинающего ботаника.

PHYLAX ROOT — хорошо растет на травянистых участках, питательный корм.

WAXX LEAF — хорошо растет, особенно на травянистых участках. В подходящих условиях быстро разрастается.

ARRID BLOOM — трудное растение, предпочитающее сухие, пустынные условия.

BRALM — еще одно растение для безводных мест и опытных ботаников.

DUNE PALM — пальма, подходящее растение для пустынь.

PELID SNOWDROPA — стандартное растение, которое хорошо растет, но быстро увядает. Увядшие растения полезно выпалывать (используйте для этого мулов).

KELPIE — неплохо растет в холодном климате, но имеет ограниченную пищевую ценность.

HEXILIAN SPIKEY — особенно хорошо растет в очень холодном климате. Долгоживущее растение. Его ветви предоставляют неплохую защиту от врагов.

ZARNIAN FUNGUS — необычное растение, которое распространяется быстро, но недалеко. Весьма питательно.

VENULAR SPIRAL — хорошо растет и быстро распространяется на сухих почвах. Предпочитает соседство других растений.

CONET — хорошее защитное средство, образующее труднопреодолимый барьер.

Животные

Как уже упоминалось, в игре фигурируют как дикие, так и гибридные виды животных. Для того чтобы разводить животных местных диких видов, Вашим генетикам надо сначала найти их на территории планеты и изучить (при этом, постараться не быть ими съеденными); после изучения этих животных можно синтезировать в GENE POD. (Управлять Вы можете только своими животными (они красные); их дикие (бурые) и тем более созданные врагами (зеленые) сородичи по-прежнему остаются для Вас опасными.) Для гибридизации уже известных вам видов Вам понадобится GENE MACHINE или GENE LAB. Итак, дикие виды животных бывают следующие:

MULE — мул. Первый вид, который Вы сможете изучить и использовать. Очень сильный, но послушный; хорош для транспортировки тяжестей, в особенности для доставки растений и мертвых животных на станции переработки. В отличие от настоящих мулов способен к размножению (как и другие животные).

CRAB — краб. Хороший строитель, особенно полезен для upgrade сооружений. Способен перемещаться по дну водоемов.

DINO — динозавр (не слишком крупный, как, впрочем, и многие настоящие динозавры). Выносливое и сильное бойцовое животное. Может разрушить большое количество сооружений, но если на него напасть, разворачивается, отвлекаясь от основного задания.

FROG — лягушка. Быстро перемещается, поэтому хорошо подходит для разведки и атак на большие расстояния, однако не обладает большой силой и выносливостью.

BIRD — птица. Способна быстро преодолевать по воздуху любой рельеф.

В ряде миссий, для того чтобы ублажить Ethereals, Вам потребуется произвести как можно больше животных определенных природных видов и собрать их в соответствующей зоне (Mule, Crab, Dino, Frog или Bird Zone) — эти зоны имеют вид круга со световой колонной в центре (включив help mode и кликнув на середину такого круга, Вы увидите название этой зоны). Бывают и просто Biomass Zone — туда надо собрать как можно больше всякой живой материи (и животных, и растения). Есть также миссии, где для ублажения Ethereals надо построить их храм (Ethereal Temple) в Temple Zone. В качестве подарка от Ethereals вы можете получить MONOLITH — этакий торчащий из земли черный прямоугольник, дотронувшись до которого, специалист или животное (вместе со всем своим видом) заметно повысят свой рейтинг (к примеру, генетик может получить информацию сразу обо всех видах животных, в том числе гибридных). Казалось бы, ну что этим Ethereals стоит сразу поднять уровень всех Ваших специалистов — Вы же на них работаете! Так ведь нет...

Общие рекомендации

Итак, как же проходить миссии? Прежде всего помните, что игра динамическая; время не останавливается, даже когда Вы читаете сообщения, а потому не тратьте его зря. В миссиях, чуть дальше от начала, промедление в прямом смысле смерти подобно: Ваши конкуренты, чья база расположена где-то на том же острове, разовьются и погонят на Вас целое стадо бойцовых животных, а если даже и не погонят, прилетят злые Ethereals, недовольные медленными темпами Вашего развития, и откроют огонь по Вашей базе (хорошенький способ ускорить развитие, нечего сказать!) Предупреждением об их недовольстве служит глубокомысленная надпись <YOU'RE BAD!> ("Ты — плохой!"), появляющаяся в таком же окошке, как и сообщения help.

Итак, после того, как Ваши специалисты выберутся из старой пузатой ракеты, доставившей их сюда, сейчас же дайте команду инженеру строить все необходимое (когда тот или иной специалист находится за пределами основного окна, по изображению в окошке специалиста можно понять, что он делает; таким образом Вы сможете проконтролировать, когда он выполнит текущее задание и будет готов к следующему). Если на планете нет базы, перво-наперво Вам надо построить EXTRACTOR, FIRST STAGE DISTRIBUTOR и PHOTON PROCESSOR; после этого уже можно строить GENE POD и производить животных. Для уверенной игры, чтобы не сидеть на голодном пайке, потребуется несколько энергетических установок и GOOP VAT'ов. Дальнейшее развитие базы зависит от миссии; во всяком случае, стремитесь сделать все, чтобы как можно раньше начать производство нужных видов животных — в конечном итоге прохождение миссии зависит именно от них. Несколько сильных животных имеет смысл оставить для охраны базы, остальных посылайте в соответствующие зоны или на работу (скажем, мулов — на корчевание растений).

Пока Ваш инженер трудится над созданием базы, отправьте генетика исследовать остров. Как только с его помощью обнаружите животное нового вида, наведите на него курсор (он примет форму лупы; если это не произошло, значит, животное уже известно или выбранный специалист — не генетик) и сделайте левый клик; генетик будет стрелять по животному из станнера и исследовать его

(при этом над головой генетика станут сменяться цифры процентов; для того, чтобы животное можно было уверенно производить в GENE POD, эти проценты должны приблизиться к 50). В конце исследования оно полностью разлагается, потому не удивительно, что до того, периодически приходя в себя, оно будет атаковать генетика; впрочем, если таких животных не слишком много, он, как правило, успевает отстреливаться. Учтите, кстати, что дикие животные имеют вредную привычку увязываться за отступающим противником, поэтому, обратившись в бегство, Вы рискуете привести за собой на базу целую толпу агрессивных тварей. Если на планете нет новых видов, с помощью генетика можно найти вражескую базу (поскольку он хоть как-то, но вооружен, и сможет отбиться от нападения вражеских животных), но можно и оставить его для охраны базы или работающего ботаника.

Ботаника тем временем отправьте выращивать растения в Biomass Zone или в зону, где потом будут собираться животные. Помните, однако, что генетик может обеспечить ему только пассивную охрану; активно, не парализуя, а уничтожая врага, действуют только животные. Выбирая, какие растения выращивать, учитывайте их особенности и характеристики местности, иначе растения быстро погибнут.

Когда у Вас наберется некоторое количество животных, "пасущихся" в одном месте, направьте туда лесничего. Стимулируйте размножение (но не перестарайтесь, помните, что животным надо что-то есть), а для "бойцовых" пород развивайте агрессивность.

Когда вражеская база обнаружена, не обязательно отправлять туда боевой отряд животных; в некоторых миссиях конкуренты не стоят усилий, затраченных на их уничтожение — Вы справитесь с заданием быстрее. Но в принципе разобраться с оппонентами не помешает. Можете отправить вместе с отрядом животных генетика, чтобы он лечил раненых. Но вообще не тратьте основные силы на схватку с вражескими животными — сколько бы Вы ни убили, пока их база цела, они наделают их еще — а атакуйте в первую очередь постройки. Помните, что при взрыве разрушенной постройки страдает и животное-разрушитель.

Таким образом, следуя этим рекомендациям, а также собственному здравому смыслу, Вы будете периодически достигать вожделенной мигающей надписи <LEVEL COMPLETE. PRESS RETURN> ("Уровень пройден. Нажмите RETURN") — и, может быть, даже когда-нибудь пройдете игру до конца!

HEROES OF MIGHT AND MAGIC II: SUCCESSION WARS

Фирма	New World Computing
Год выпуска	1996
Управление	Mouse
Видеорежимы	SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/16/Pro/AWE, Gravis Ultrasound, Roland и др.
Система	Windows 95, DOS

Перед Вами — продолжение вышедшего в 1995 году бестселлера, выпущенного фирмой New World Computing, стратегической игры Heroes of Might and Magic, завоевавшей неслыханную популярность среди всех любителей фэнтези и стратегических игр. Вы выступаете в роли претендента на королевский титул в некоей сказочной стране. У Вас имеется свой родовой замок и небольшая, но верная дружина, которая, собственно, и будет Вашим основным аргументом в борьбе с соперниками. Кстати, о соперниках: неужели Вы столь наивно полагаете, что на такое теплое местечко как королевский трон не найдется других претендентов? Если да, то поспешим Вас огорчить, врагов у Вас предостаточно. Так что в стране вновь разгорелись войны, на этот раз — Войны за Престол.

Окинув взглядом свой родовой замок и верную дружину, становится ясно, что сил для решительного удара по конкурентам явно недостаточно, необходимо срочно усиливать армию. Но для этого требуются деньги, а также материалы для постройки более совершенных казарм и укреплений замка. Все это Вам придется добывать самостоятельно, захватывая шахты, рудники, лесопилки и прочие необходимые в хозяйстве постройки. Естественно, Ваши соперники будут стараться помешать Вам, поэтому внимательно следите за экономическим благополучием своего замка. Но не только вражеские армии встретятся Вам на пути, когда Вы покинете родные стены, независимые отряды из самых разнообразных существ будут преграждать Вам дорогу. Некоторые из них, возможно, присоединятся к Вашему войску, некоторые — разбегутся в панике, но с какими-то придется и сражаться. И еще много сюрпризов поджидает Вас на пути к победе.

Помимо замечательного сюжета, эту игру отличает еще и очень высокий уровень графического оформления и анимации, все рисунки выполнены в высококачественной SVGA-графике, многие моменты, такие, как передвижения войск, сражения, применение заклинаний и т.д. анимированы, что делает игру более реалистичной. Помимо приятной и ненавязчивой музыки, сопровождающей игру, Вы услышите также лязг мечей, рев драконов, зловещий, тихий шепот магов, читающих заклинания, и многое другое. Для тех, кто уже играл в первую часть, стоит заметить, что игра стала намного более разнообразной, количество заклинаний возросло с 30 до 60, появилось два новых героя — Волшебник (WIZARD) и Некромант (NECROMANCER), каждый, соответственно, со своими заклинаниями, замками и видами войск. Одной из самых интересных особенностей первой части была возможность играть неделями, а то и месяцами, прежде чем Вы увидите все предметы и войска, заложенные в игру, эта особенность не только сохранилась во второй части, но и еще более усилилась за счет увеличения числа артефактов практически до 80, против 35 в первой части игры.

Подводя итог, можно сказать следующее: эта игра не зря займет место на Вашем винчестере и доставит Вам много радостей и переживаний в процессе овладения Престолом.

Главное меню

Главное меню представляет собой ряд табличек с соответствующими надписями. Для выбора пункта меню достаточно кликнуть (кратковременно нажать кнопку мыши) на нем мышью.

NEW GAME — новая игра. Вы можете начать новую игру. При этом Вы попадете в следующее меню:

LOAD GAME — загрузить игру. Выбор этого пункта позволит Вам загрузить ранее сохраненную игру.

CREDITS — информация. Отображает информацию о создателях игры.

HIGH SCORES — таблица рекордов. Сюда заносится информация о наиболее сильных игроках, возможно, там появится и Ваше имя.

QUIT — выход. Выход из игры в операционную систему.

Новая игра

NEW GAME — новая игра.

Выбрав данный пункт меню, Вы попадаете в следующее подменю, которое предлагает Вам на выбор три типа игры. Это: *STANDARD GAME* (обычная игра), *CAMPAIGN GAME* (игра по сценарию) и *MULTIPLAYER GAME* (игра для нескольких человек). Таким образом, Вы получаете сразу как бы не одну, а три отличающихся друг от друга игры. Рассмотрим их подробнее:

STANDARD GAME — стандартная игра. Здесь Вы сможете выбрать сценарий себе по вкусу и потренироваться в искусстве ведения боев, чтобы в дальнейшем было легче проходить кампанию. С другой стороны, и для опытного игрока данный тип игры весьма подходит, так как позволяет настроить игру по собственному вкусу. Итак, щелкнув левой кнопкой мыши на кнопке с надписью *STANDARD GAME*, Вы увидите на экране меню, позволяющее произвести настройку игры.

В верхней части меню под надписью SCENARIO (Задание) находится название уровня (например, BROKEN ALLIANCE) и рядом с ним — кнопка *SELECT* (Выбор), позволяющая выбрать любое из 36 имеющихся в игре заданий. Нажав ее, Вы попадете в меню выбора задания. Каждая миссия характеризуется размером карты, на которой разворачиваются баталии, и заранее определенным уровнем сложности. Большие карты хороши для долговременной игры и преподносят много сюрпризов в виде неисследованных областей, сложных лабиринтов и т.д. В то же время маленькие карты удобны для напряженных, скоротечных сражений, когда каждый пехотинец может сыграть решающую роль. Для удобства выбора конкретного задания в меню имеется ряд кнопок, позволяющих рассортировать все задания по размеру карт (по умолчанию показаны все задания, т.е. нажата кнопка *ALL*), если Вы хотите сделать выбор только из миссий, имеющих небольшие (SMALL) размеры карты, — щелкните левой кнопкой мыши на кнопке с буквой *"S"*. Кнопка с буквой *"M"* выводит список карт среднего (MEDIUM), с буквой *"L"* — большого (LARGE) размера и, наконец, кнопка с надписью *"X-L"* — очень большие (EXTRA-LARGE) карты.

Под этими кнопками находится список заданий с картами заданного размера. Если таких оказалось слишком много, то на экран выведется только их часть. Для того чтобы просмотреть их все, воспользуйтесь полосой прокрутки, расположенной справа от списка и позволяющей прокручивать его вверх и вниз.

Справа от названия задания Вы увидите две маленьких картинки, показывающие условия, необходимые для победы и поражения в данном задании. Могилка означает: уничтожение всех героев противника и захват всех его замков. Монеты — накопление определенного количества денег, портрет героя (в зависимости от того, где он находится) — либо победу над определенным героем

противника, либо предотвращение гибели своего героя. Соединенные в рукопожатии руки показывают, что Вы будете действовать в союзе с другими игроками, и, наконец, башенка означает либо захват какого-то замка, либо предотвращение захвата противником Вашего, в зависимости от того, является ли это условием победы или поражения. Так, например, если около задания стоят картинки с могилкой и портретом героя, это говорит о том, что Ваша задача заключается в захвате всех замков противника и уничтожении всех его героев, и при этом требуется не потерять своего основного героя. Для того чтобы посмотреть более детальную информацию о заинтересовавшем Вас задании, укажите на него курсором мыши и нажмите левую кнопку. Под списком появится краткое описание задания (все они приведены ниже в главе "Отдельные задания") и уровень сложности. Вам встретятся задания четырех уровней сложности: EASY (Легкое), NORMAL (Обычное), HARD (Сложное) и EXPERT (Профессиональное). Советуем Вам для начала выбирать задания с легким (EASY) уровнем сложности, для того чтобы лучше разобраться с управлением и основными принципами игры.

Когда Вы выберете заинтересовавшее Вас задание, нажмите кнопку *OKAY* (если Вы хотите оставить прежнее задание, нажмите кнопку *CANCEL*) и Вы вернетесь в предыдущее меню. Теперь можно дополнительно откорректировать сложность игры и другие параметры выбранной миссии. Для изменения уровня сложности следует щелкнуть мышкой на одном из квадратов с изображением шахматных фигур, расположенных под надписью GAME DIFFICULTY (Сложность игры). Каждый квадрат соответствует определенному уровню сложности игры: EASY — самый легкий уровень прохождения, NORMAL — средний уровень сложности, HARD — "тяжела играя", EXPERT — игра для знатоков и, наконец, — IMPOSSIBLE — "непроходимый", наивысшая сложность игры. Уровень сложности сказывается на количестве начальных ресурсов, имеющихся у Вас и у Ваших компьютерных оппонентов.

Несколько ниже Вы увидите раздел "Оппоненты"(OPPONENTS), состоящий из разноцветных квадратов, в одном из которых нарисован силуэт человека (персонажем этого цвета Вы и будете управлять), а в остальных — компьютер. Количество квадратов соответствует числу игроков, принимающих участие в данном уровне (миссии), а цвет квадрата определяет цвет знамен, которые будут реять на стенах Ваших замков. Так как расположение замков разных цветов на карте во время старта задано заранее, то цвет характеризует еще и место старта. У Вас имеется возможность сменить и первое и второе, для этого просто наведите курсор мыши на понравившийся квадрат и нажмите левую кнопку, изображение человечка переместится в выбранный квадрат. Под каждым квадратом, обозначающим игрока, находится окошко с портретом героя, оно определяет, какой расой Вы начнете игру.

У Вас имеется возможность выбрать любой тип из шести предложенных: KNIGHT (Рыцарь), BARBARIAN (Варвар), WIZARD (Волшебник), NECROMANCER (Некромант), SORCERER (Колдун) и WARLOCK (Чародей), кликнув мышкой на соответствующем квадрате. Седьмой тип -- случайный выбор (*RANDOM*) в виде лишенного лица силуэта, предоставит право решения компьютеру, и Вы будете играть за случайно выбранную расу.

Степень сложности, установленную Вами для выбранного задания, Вы можете оценить, посмотрев на окошко RATING (Рейтинг), где в процентах указывается степень сложности задания в отличие от базового уровня. Так, если у Вас в данном окне рейтинг имеет значение 140%, это означает, что Вы настроили задание так, что оно стало на 40% сложнее первоначального уровня.

После завершения всех этих многочисленных настроек Вам остается лишь нажать кнопку *OKAY* и приступить к игре, ну, а если Вас что-то не удовлетворило в совершенных выборах, то нажмите кнопку *CANCEL*, которая вернет Вас в начальное меню.

CAMPAIGN GAME — Игра по заданному сценарию.

Выбрав этот пункт, Вы увидите перед собой две картинки, два жизненных пути, Вы столкнетесь с проблемой: на чьей стороне выступить? На стороне сил Добра и Света или склониться ко Злу, к неведомым силам Тьмы. Впрочем, какую бы сторону Вы сейчас не выбрали, у Вас будет еще один шанс, чтобы решить, что милее Вашей душе. Кликните на правой картинке, и Вы станете военачальником принца Роланда, претендента на престол. А выбрав левую, Вы станете, соответственно, генералом лорда Арчибальда, исполняющим обязанности короля в настоящий момент. Но, как всегда, главный козырь в борьбе за власть — это сила. Поэтому Вам придется постараться, чтобы проложить Роланду дорогу к трону или помочь Арчибальду отстоять его. Для внесения разнообразия в игру, на старте Вы можете немного изменить начальные условия, к примеру, выбрать себе один из трех предложенных артефактов или одно из заклинаний. Для этого отметьте нужный Вам пункт в маленьком окошке справа, озаглавленном CHOICE (Выбор), кликнув в нем левой кнопкой мыши, так чтобы в кружке напротив выбранного Вами пункта появилась красная точка. В рамке с надписью DAYS SPENT (Прошедшие дни) указывается количество дней, прошедших с момента начала кампании. Наконец в нижней части экрана находится ряд щитов с изображением родового герба Роланда, соединенных стрелками. Каждый щит — это битва, которую необходимо выиграть. В некоторых случаях от щита отходит не одна, а две стрелки, образуя два варианта развития событий. В таком случае выберите один из путей и щелкните левой кнопкой мыши на щите, находящемся на том пути, который Вы выбрали. Отмеченный щит подсвечивается голубым цветом. Далее нажмите кнопку OKAY и принимайте командование войсками.

MULTIPLAYER GAME — игра для нескольких человек.

Компьютер играет очень сильно, и Вам придется постараться, чтобы победить его, но никакой компьютерный интеллект не сравнится с человеческой хитростью и изворотливостью, поэтому игра с живым противником доставляет очень много удовольствия. "Герои силы и магии" предоставляют Вам такую возможность. Вы можете играть, используя модем, локальную сеть или просто меняться местами (режим *HOT SEAT*). Мы остановимся на последнем режиме. Итак, для того чтобы поиграть вместе с другом или подругой, выберите пункт *NEW GAME*, затем *MULTIPLAYER GAME* и, наконец, пункт *HOT SEAT*. Далее выберите количество игроков (от 2 до 6 человек), затем Вам предложат ввести свои имена и, наконец, Вы попадаете в меню, аналогичное выбору стандартной игры, с той лишь разницей, что добавилась еще одна строчка с изображением рук. Она понадобится для того, чтобы усложнить игру. Щелкните на изображении рук, и Вы увидите их связанными веревкой или даже закованными в кандалы — это означает, что данный игрок получит меньше начальных ресурсов. Когда Вы договоритесь обо всем (о правилах, нюансах и настройках игры) с другим игроком, нажимайте кнопку OKAY и приступайте к игре.

Загрузка отложенной партии

LOAD GAME — загрузка отложенной партии.

Как известно, большинство компьютерных игр позволяют в любой момент игры сохранить состояние текущей партии, чтобы затем не начинать все сначала. Этот пункт меню как раз и позволяет загрузить запись игры. При выборе *LOAD GAME* Вам будет предложено выбрать, какую из откладок Вы желаете загрузить: обычную или одну из игр по сценарию. Заметим, что отложенные партии разных типов игры хранятся раздельно, поэтому, если Вы записались во время прохождения какого-либо отдельного сценария, то при загрузке следует искать Вашу откладку данной партии в разделе игр по сценарию (*CAMPAIGN GAME*). Выбрав интересующий Вас раздел, Вы попадаете в меню выбора сохраненной игры. Перед Вашими глазами предстанет список имен сохраненных партий, имеющихся в данный момент на диске. Кроме Ваших имен, там будет присутство-

вать запись с именем AUTOSAVE (Автоматически сохраненная игра). В этот слот компьютер автоматически записывает последние изменения в игре, поэтому, если Вы по какой-либо причине не смогли сами сохранить игру (например, у Вас неожиданно отключили электричество), то Вы можете восстановить текущую партию, воспользовавшись этой записью. Для того чтобы загрузить какую-то сохраненную игру, достаточно навести курсор мыши на ее имя и нажать левую кнопку, при этом имя выбранной игры появится в строчке в нижней части экрана, а затем нажать кнопку *OKAY*. Если имена всех сохраненных игр не помещаются на один экран, Вы можете пролистать список при помощи полосы прокрутки, расположенной справа от списка: достаточно лишь нажимать мышиным курсором на стрелки, указывающие вверх или вниз, и список будет прокручиваться. Если же Вы захотите отказаться от загрузки сохраненной партии, то нажмите кнопку *CANCEL*, которая вернет Вас в главное меню.

Основной экран

Выбрав один из видов игры, Вы попадаете на основной игровой экран. Большую его часть занимает окно с видом с высоты птичьего полета на территорию, где в дальнейшем будут развиваться все основные события. Тщательно прорисованный ландшафт приятно радует глаз. И первое, что бросается в глаза, — это обилие различных построек и маленькие фигурки диковинных существ, населяющих эту землю. О них мы расскажем подробнее чуть позже. В правом верхнем углу основного экрана расположено небольшое окошко с картой этого мира, цветная рамка внутри него показывает границы территории, видимой в данный момент на основном экране. Для просмотра любого другого участка карты следует переместить на него данную рамку: для этого достаточно указать курсором нужное место и щелкнуть левой клавишей мыши. В начале игры большая часть карты мира будет затемнена, но по мере продвижения Ваших героев видимое пространство будет расширяться. Города и замки изображены на карте большими цветными прямоугольниками, а различные другие постройки — цветными квадратами. Цвет показывает, какому игроку принадлежит данное строение или город. Под картой расположено меню оперативного управления. Так как основой для победы в этой игре служат замки и армии под предводительством героев, то информациях именно о них изображается в первую очередь. Под картой расположены два столбца, состоящие из маленьких квадратных окошек с портретом героя в одном и изображением замка в другом столбце. Рассмотрим для начала столбик с портретом героя (в дальнейшем, когда в Вашем распоряжении появится несколько героев, их портреты также будут добавлены в этот столбец). Так как в каждом столбце одновременно видны только четыре окошка, то, если у Вас более четырех героев, то придется воспользоваться полосами прокрутки (расположенными справа) для пролистывания списка. Портрет Героя, которым Вы управляете в данный момент, обведен тонкой рамкой синего цвета. Чтобы переключиться на другого героя, достаточно кликнуть мышкой на его изображении либо воспользоваться кнопкой "Следующий герой" (*NEXT HERO*), о которой будет рассказано чуть ниже. Справа и слева от портрета героя имеются две цветные полоски: левая полоска (желтого цвета) показывает лимит передвижения героя. Если этот столбик опустился до нуля, это означает, что Ваш герой переместился на максимально возможное для него расстояние и продолжить движение он сможет лишь на следующий день (тур). При наличии предметов (артефактов), повышающих данную способность, на этой полоске появляются "крестики". Правая полоска, имеющая зеленый цвет, показывает запас магической энергии героя, она понадобится ему, чтобы произносить заклинания. Выполнив двойной щелчок левой кнопкой мыши на портрете героя, Вы увидите экран с информацией, касающейся его характеристик, имеющихся у него предметах и армиях, находящихся под его командованием. Значение этих параметров далее будет более подробно изложено в главе "Характеристики героев".

Теперь рассмотрим правый столбик, в котором отображается информация о материальной поддержке Вашей военной кампании, о Ваших городах и замках. Этот столбик также вмещает только четыре окошка, поэтому, если количество Ваших замков и городов превышает это число, то Вам следует воспользоваться полосой прокрутки. Если Вы в текущем туре уже построили что-либо в этом замке, то на его изображении в углу будет нарисован маленький крестик, показывающий, что в этот день Вы уже ничего не сможете построить в данном замке.

Двойной щелчок на изображении замка вызовет экран с картинкой, изображающей замок и расположенные в нем строения, а также имеющиеся в этом замке отряды.

Под столбцами с замками и героями располагается блок, состоящий из восьми кнопок, выполняющих следующие функции:

NEXT HERO — следующий герой. Эта кнопка, на которой изображена голова воина, предназначена для поочередного переключения с одного Героя на другого. Если все они уже израсходовали лимит ходов, то данная кнопка неактивна (имеет темный цвет).

CONTINUE MOVEMENT — продолжить движение. Если Вы хотите, чтобы Герой переместился в какой-то конкретный конечный пункт, но на это ему не хватает ходов в текущем туре, то данная кнопка с изображением лошади позволит Вам не указывать дорогу каждый тур, а, указав один раз пункт назначения, затем лишь нажимать на нее. KINGDOM SUMMARY — отчет о Королевстве. На этой кнопке нарисован силуэт замка. Нажав ее, Вы получите на экране таблицу со справочной информацией о количестве городов, замков и шахт, а также о размере Вашего ежедневного дохода.

CAST AN ADVENTURE SPELL — произнести походное заклинание. Рука, метающая заклятье, изображенная на этой кнопке, точно характеризует ее предназначение. Нажатие на нее выведет на экран книгу заклинаний Вашего героя (конечно, только в том случае, если она у него имеется) и позволит произнести одно из них.

NEXT TURN — следующий ход. Передает право хода противнику.

ADVENTURE OPTION — меню приключений. Кнопка с изображением флажка открывает дополнительное меню с четырьмя кнопками:

WORLD VIEW — карта мира. При помощи этой кнопки Вы можете вызвать подробную карту с изображением своих и вражеских замков, шахт и т.д.

VIEW PUZZLE — карта-головоломка. На каждом уровне имеется место, где закопан совершенный артефакт — самый ценный предмет в игре. Карта с местом нахождения этого клада разбита на фрагменты, которые разбросаны по обелискам, представляющим собой четырехгранные разноцветные столбики, которые Вы увидите в различных местах королевства. Для того чтобы собрать данную карту воедино, Вы должны посетить все обелиски. После этого на составленной карте красным крестиком будет указано место, где зарыт этот артефакт.

INFO — информация. Кнопка с соответствующей надписью выводит на экран информацию о задании. Для стандартной игры изображаются параметры, с которыми она была запущена, а для игры по сценарию повторяется его описание.

DIG FOR ULTIMATE ARTEFACT — откопать совершенный артефакт. Кнопка с изображением лопаты предназначена для выкапывания найденного с помощью карты-головоломки артефакта. Вам необходимо подвести Героя к месту, обозначенному на карте крестиком, и нажать на эту кнопку. Учтите, что на проведение раскопок также требуются ходы, поэтому Вашему Герою лучше в этом туре никуда не перемещаться.

GAME OPTION — игровые опции. Вызывается дополнительное меню, которое содержит кнопки игровых настроек:

NEW GAME — новая игра. Выход в главное меню для начала новой игры.

LOAD GAME — загрузить сохраненную игру. Меню загрузки сохраненной игры.

SAVE GAME — сохранить игру. Записать отложенную партию.

QUIT — выход. Выход из игры.

SYSTEM OPTION — системные опции. В этом подменю собраны различные сервисные функции, для изменения которых достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши на соответствующей картинке:

MUSIC — музыка. Регулировка громкости музыкального сопровождения. Щелкая левой кнопкой мыши на данной картинке, Вы увидите изменяющиеся в диапазоне от 0 до 9 цифры — это и есть громкость.

EFFECTS — эффекты. Служит для изменения громкости звуковых эффектов (различных криков, рычания, звона мечей и т.д.). Уровень громкости изменяется так же, как и в предыдущем пункте меню.

MUSIC TYPE — тип музыки. Позволяет выбирать тип музыкального сопровождения: аудиодорожки на компакт-диске (CD AUDIO) или MIDI-музыка (MIDI).

SPEED — скорость. Изменение скорости перемещения Ваших героев. Щелкая левой кнопкой мыши, Вы выбираете такую скорость, которая Вам наиболее подходит. Изображение лошади на соответствующей кнопке будет с увеличением скорости меняться от бредущей лошади до несущейся галопом. Соответственно будет меняться надпись (в порядке увеличения скорости): WALK (Шаг), TROT (Рысь), CENTER (Иноходь), GALLOP (Галоп), JUMP (Скачки).

ENEMY SPEED — скорость противника. Меняет скорость, с которой отображаются ходы противника, вплоть до отключения просмотра его перемещений. Эта опция может находиться в следующих состояниях (в порядке увеличения скорости): DONT SHOW (Не показывать ходы противника), CENTER (Иноходь), GALLOP (Галоп), JUMP (Скачки).

SHOW PATH — демонстрация пути. Включает и выключает выделение пути перемещения отряда цветными стрелками.

INTERFACE — интерфейс. Позволяет выбирать оформление игрового экрана по вкусу. Принимает три значения: Доброе (GOOD) — обрамление экрана выдержано в приятных кремовых тонах с орнаментом в виде птиц и цветов. Злое (EVIL) — в оформлении начинают преобладать зловещие, серые краски. По краям экрана пущена вязь с резными украшениями, состоящими из черепов, летучих мышей и прочих "приятных" элементов. Изменяющееся (DYNAMIC) — оформление экрана меняется в зависимости от того, каким персонажем (за силы Зла или Добра) Вы играете.

VIDEO — видео. Данный режим позволяет выбирать оптимальное соотношение скорости и качества при показе видеороликов для медленных машин. По умолчанию установлен обычный режим (NORMAL), но если Вы чувствуете, что видеоролики демонстрируются слишком медленно, то Вы можете установить эту опцию в ускоренный режим (INTERLACED).

MOUSE CURSOR — курсор мыши. Служит для переключения вида мышиного курсора, применяется только при запуске из-под Windows.

И, наконец, последнее окно на главном экране (самое нижнее в правом углу экрана) — информационное окошко (STATUS WINDOW). Оно может находиться в одном из трех режимов, вызываемых по очереди путем щелчка левой кнопки мыши на нем. В первом режиме отображаются отряды, входящие в армию данного героя, а также из каких существ состоят данные отряды и количество воинов в каждом из них. Щелкнув мышкой еще раз на этом окне, Вы перейдете во второй режим, где пиктограммами показаны: Ваши города и замки, количество ре-

сурсов и денег, имеющееся у Вас на данный момент. В третьем режиме окно работает в качестве календаря, сообщая день недели, а также количество прошедших с начала партии месяцев (MONTH), недель (WEEKS) и дней (DAYS).

Управление

Управление в данной игре может осуществляться с помощью мыши, "горячих" клавиш или того и другого вместе. В большинстве случаев для того, чтобы совершить то или иное действие, достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши на соответствующей кнопке меню или картинке. Нажатие правой кнопки мышки в большинстве случаев вызывает на экран окошко с подсказкой.

Чтобы взять управление одним из своих героев на себя, следует щелкнуть на портрете данного персонажа, который (портрет) расположен в окне-квадратике в правой части экрана, или нажать несколько раз клавишу \H\ на клавиатуре, пока не будет выбран нужный Вам герой. Теперь, если навести курсор мыши на какую-нибудь точку на карте, то внешний вид курсора подскажет, какое действие сейчас возможно совершить. Если курсор принял вид "лошади", то при нажатии левой кнопки мышки появится дорожка из стрелок, идущая до той точки на карте, на которую Вы "нацелили" курсор. После повторного щелчка мышью Ваш герой начнет перемещаться к указанной цели. В случае, если курсор имеет вид "лошади, вставшей на дыбы", это означает, что это какая-то особая точка, например, строение, шахта, замок и т.д. Если курсор принял вид "меча", значит, в данной точке Вас ждет сражение. Когда Вы попробуете посадить героя на корабль, курсор примет вид "кораблика", а при сходе на берег — "якоря". Учтите, что взойдя на борт корабля или высадившись на берег, герой может продолжить передвижение лишь на следующий тур. При наведении курсора мышки на героя, которым Вы управляете в данный момент, курсор превратится в "шлем", и, щелкнув левой кнопкой мыши, Вы получите окно с характеристиками данного героя. Указав на другого своего героя, Вы увидите, что курсор принял вид двух стрелочек, что указывает на возможность обмена армиями и артефактами между этими двумя персонажами. Обмен осуществляется с помощью соответствующего меню. В верхней его части Вы увидите две рамки с портретами героев, которые обмениваются предметами, и список их основных характеристик между рамками. Чтобы произвести обмен, следует щелкнуть мышкой на клетке с отрядом или предметом, который Вы хотите передать, а затем на пустом квадратике у другого героя, которому Вы хотите этот отряд или предмет передать. Таким образом можно усиливать армию и характеристики более нужного в данный момент героя, особенно в случае, если отряды у обоих состоят из одинаковых воинов. Но помните, что у каждого героя должен остаться, как минимум, один отряд, также Вы не можете производить обмен книгами с заклинаниями.

Очень часто возникает необходимость получить информацию об имеющихся у противника войсках. Это можно сделать, кликнув правой кнопкой на фигурке вражеского героя или вражеском замке, в результате чего появится маленькое окно, в котором будут показаны изображения имеющихся у противника отрядов с краткой характеристикой, отражающей численность данного отряда, например: PACK (небольшое число), LOTS (множество), HORDE (орда), LEGION (легион) и т.д.

Некоторые кнопки и команды в игре можно вызвать с помощью клавиатуры, что иногда бывает удобней, чем перемещать курсор мыши через весь экран. Приведем список "горячих" клавиш:

\Space\ — во время сражения заменяет команду пропуска хода (SKIP).

\M\ — подменяет кнопку "Продолжить движение" (*CONTINUE MOVEMENT*) и позволяет герою продолжить движение, прерванное окончанием предыдущего тура.

\H\ — позволяет перебрать по очереди всех Ваших героев, пока Вы не найдете нужного.

\T\ — нажимая эту клавишу, Вы переключаетесь по очереди на один из Ваших замков или городов.
\E\ — закончить тур (день) и передать ход противнику.
\K\ — вызывает экран информации о королевстве (*KINGDOM OVERVIEW*).
\I\ — вызов информации о задании. Для отдельной миссии Вы получите список установок, сделанных до начала игры.
\A\ — вызывает меню приключений (*ADVENTURE OPTION*).
\D\ — кнопка для проведения раскопок (в меню приключений). Необходима для поиска совершенных артефактов.
\C\ — равнозначна кнопке "Произнести походное заклинание" (*CAST AN ADVENTURE SPELL*), позволяющей использовать книгу заклинаний во время движения героя.
\P\ — выводит на экран карту-головоломку (в том состоянии, в котором она находится на момент вызова).
\V\ — позволяет посмотреть на мир с высоты птичьего полета, т.е. вызвать карту мира (WORLD VIEW).
\L\ — вызывает меню загрузки ранее сохраненной игры.
\S\ — вызывает меню записи отложенной партии.
\N\ — начать новую игру.
\Q\ — выход из игры.

Характеристики героев

Герои — это такие люди, которые не могут, подобно большинству, сидеть у камина с чашечкой кофе в руках. Им все подавай сражения с великанами или таинственные приключения. Это такой особый сорт людей, который идеально подходит для того чтобы возглавить Ваши отряды и направить их вперед, к победе. В игре доступно 6 типов героев:

KNIGHT — рыцарь. С ног до головы закованный в броню, он следует рыцарскому кодексу, и Бог помогает ему в этом. Рыцарь имеет наилучшие способности к защите (DEFENSE SKILL).

BARBARIAN — варвар. Кочевник всю свою жизнь проводит в седле и многочисленных набегах, поэтому имеет наиболее высокую способность к атаке (ATTACK SKILL).

WIZARD — волшебник. Волшебник, посвятивший себя изучению магии, выглядит как классический седобородый старец.

NECROMANCER — некромант. Черный маг, связавший себя с силами Зла и за это получивший власть над миром мертвых. Его творения — леденящие душу вампиры, зомби и прочая нечисть.

SORCERER — колдун. Маг, удалившийся от людей в леса и водящий дружбу со странными созданиями типа эльфов и единорогов.

WARLOCK — чародей. Равновесие для него превыше всего. Добро и Зло, Свет и Тьма — все имеет смысл лишь в равновесии. Недаром ему помогают драконы — самые мудрые на свете существа.

У каждого героя имеется свой тип замка с различными строениями и, соответственно, войсками, которые там производятся. Кроме того, каждый герой обладает набором уникальных свойств, отличающих его тип. Так, NECROMANCER обладает способностью оживлять погибших во время боя воинов, регулярно пополняя таким образом Ваше войско скелетами. KNIGHT и BARBARIAN не могут изначально применять заклинания (хотя и их можно обучить, построив в замке гильдию магов — башню), но зато обладают с самого начала лучшими боевыми качествами, т.е. способностью атаковать и защищаться (ATTACK & DEFENCE SKILL). Следует сказать, что роль героя — это не только роль предводителя. Опыт-

ный герой может существенно влиять на исход боевых действий. Давайте рассмотрим, какими характеристиками он обладает. Каждый герой имеет следующие характеристики:

ATTACK SKILL — умение атаковать.

DEFENCE SKILL — умение защищаться. Эти два показателя характеризуют способность героя к организации атаки и обороны, прибавляются к каждому отряду в его армии и улучшают его боевые возможности. С опытным героем даже слабые крестьяне приобретают силу рыцарей.

KNOWLEDGE — знания. Увеличивают количество маны, которой владеет герой.

SPELL POWER — сила заклинаний. Магическая энергия героя, показывающая мощность заклинаний. Тоже очень важная характеристика, так, в зависимости от значения SPELL POWER, например, заклинание LIGHTNING BOLT (Удар молнии) наносит повреждения от 25 до 300 единиц.

LUCK — удача во время сражения. Высокий показатель данной характеристики помогает Вашим отрядам наносить более мощные удары.

MORAL — боевой дух. При низком боевом духе некоторые отряды "вынуждены" пропускать ход, зато, если боевой дух армии высок, некоторые отряды получают возможность атаковать противника повторно.

SPELL POINTS — количество маны. Мана — магическая энергия, которой располагает герой. На произнесение заклинаний тратится некоторое количество маны, так что старайтесь экономно распоряжаться маной своего героя, так как в критический момент Вы можете оказаться без заклинаний (особенно это касается героев-новичков).

EXPIERENCE — опыт. Опыт героя приобретается при участии героя в битвах и посещении различных мест. При достижении героем некоторого порогового значения этого параметра улучшаются и другие характеристики. Старайтесь набирать, как можно больше опыта и не терять опытных героев.

Кроме базовых параметров, каждый герой в ходе игры получает различные способности. Так человек постепенно приобретает умение плавать, играть в карты или взламывать сейфы. Когда герой приобретает достаточный опыт, то чтобы повысить свой уровень, Вам также предлагается выбрать одну из двух наук, которые герой может освоить. При этом каждая степень овладения данной наукой делится на три степени: BASIC (начальный), ADVANCED (улучшенный), EXPERT (наивысший).

В игре доступны следующие науки:

WISDOM — мудрость. Очень важная наука, которая позволяет использовать заклинания старших уровней. BASIC — 3-го, ADVANCED — 4-го, а EXPERT — 5-го. Старайтесь, чтобы Ваш герой как можно быстрее освоил эту науку.

LUCK — удача. Сильно увеличивает шансы на "счастливый" удар.

MYSTICISM — мистицизм. Позволяет герою восстанавливать потерянную ману, чем лучше развита эта наука, тем быстрее восстанавливается мана.

ESTATE — благополучие. Способность героя "выжимать" деньги из крестьян. Каждый герой обладающий таким умением, ежедневно приносит в казну от 250 до 750 монет.

LEADERSHIP — лидерство. Способность героя возглавлять армию. Хорошо развитое чувство лидерства позволяет сильно поднять боевой дух войска (MORAL) вплоть до состояния BLOOD (Жаждущий крови).

ARCHERY — стрельба из лука. Очень полезная наука, позволяющая Вашим стрелкам наносить противнику на 10—30% больше повреждений.

EAGLE EYE — орлиный взор. Обладание этим уникальным даром позволяет "подсмотреть" за действиями вражеского мага и узнать таким образом новые заклинания. Впрочем, на наш взгляд, предпочтительнее просто захватить его замок.

LOGISTIC — перемещение. Умение, позволяющее герою перемещаться за один ход на большее расстояние. Полезно иметь его в арсенале героя, так как нет ничего более скучного, чем наблюдать, как герой неделю добирается до места битвы.

PATHFINDING — нахождение пути. Придает Вашему герою качества вездехода, способного, не снижая скорости, перемещаться по снегам, пескам и болотам.

NAVIGATION — навигация. Вождение кораблей — трудная задача, но и она по плечу герою, обладающему знанием этой науки. Сильно увеличивает дальность плавания.

NECROMANCING — некромансия. Таинственное искусство оживлять мертвых. Позволяет пополнять ряды Вашей армии воинами-скелетами.

DIPLOMACY — дипломатия. Умение найти с врагом общий язык всегда высоко ценилось, здесь оно иногда помогает избежать боя со свободными отрядами или даже переманить их на свою сторону.

BALLISTIC — баллистика. От этого параметра зависит выучка Ваших канониров, чем она лучше, тем более точно, сильно и часто бьет Ваша катапульта при осаде замков.

SCOUTING — разведка. Наука шпиона позволяет Вашему герою видеть значительно дальше обычного.

Экономика

Эта игра относится к классу так называемых военно-экономических игр, то есть Вам придется управлять не только войсками, но и их тыловым обеспечением, экономикой. А основа любой экономики — это деньги и ресурсы. Ресурсами в данной игре являются:

Золото — основа любой экономики, используется по своему прямому назначению в качестве денег, изображается в виде горки золотых слитков.

Камни — большие серые валуны, используемые для возведения зданий.

Лес — бревна, уложенные в поленницы, являются основой для строительства и производства оружия.

Драгоценные камни — россыпь разноцветных камней, необходимы для постройки некоторых строений и производства определенных типов войск.

Кристаллы — странные каменные образования розового цвета, очень ценятся в этом мире.

Сера — невзрачные горки желтого вещества, используются во многих целях, в том числе для выращивания огнедышащих драконов.

Ртуть — котлы с серой жидкостью с металлическим блеском, необходимы магам для их алхимических экспериментов.

Большинство ресурсов добывается в шахтах, разбросанных по стране. Рядом с каждой такой шахтой находится маленькая тележка с тем типом ресурса, который добывается в данной шахте. Лес поставляют лесопилки, а ртуть собирают в небольших домиках с краном, из которого она стекает в котел. Все здания и шахты выдают одну, две единицы продукции в день, о чем Вы узнаете из сообщения после захвата данной шахты или здания. Старайтесь в первую очередь обеспечить себя камнями и лесом, так как это наиболее часто требующиеся ресурсы (после золота).

Что касается золота, то Вашим основным источником будут отнюдь не золотоносные шахты, а Ваши города и замки. Каждая шахта и каждый замок приносят Вам по 1000 золотых в день, а город — только 250, поэтому старайтесь как можно быстрее превращать города в замки, так как они окупают затраты менее чем за неделю. Построенная в замке статуя (STATUE) увеличивают доход, приносимый замком, до 1250 золотых в день, а имеющийся у чародея (WARLOCK) подвал (DUNGEON) добавляет еще 500 золотых в день. Кроме того, доход также могут приносить Ваши герои, если они обладают наукой благополучия (ESTATE), и некоторые предметы. Некоторое количество золота и ресурсов Вы получите, собирая разбросанные по стране горки с тем или иным видом ресурсов.

Замки

Для того чтобы иметь возможность пополнять свою армию, Вам следует развивать инфраструктуру замка, т.е. строить и улучшать различные сооружения, находящиеся на его территории. Чтобы получить доступ к соответствующему меню, выберите замок, который Вы хотите развивать, и зайдите в экран с видом на этот замок, дважды щелкнув мышкой по квадратику с его изображением в столбце Ваших замков на основном экране. Вы увидите пейзаж, на фоне которого изображен сам замок и различные прилегающие к нему постройки. Наведите курсор на изображение замка и нажмите левую кнопку, Вы попадете в нужное Вам меню. В нем квадратами с соответствующими картинками представлены все виды сооружений, которые Вы можете построить на территории этого замка. Квадраты, на которых стоит "галочка", обозначают строения, уже имеющиеся в этом замке, красный крест означает невозможность постройки этого сооружения в данный момент (обычно из-за нехватки какого-то ресурса), а столбик с монетами, перечеркнутый красной полоской, говорит лишь о том, что в данный момент Вам не хватает денег или ресурсов. Количество ресурсов и золота, необходимых для постройки, Вы можете узнать, щелкнув правой кнопкой по изображению интересующего Вас сооружения. Кроме того, некоторые строения требуют, чтобы в замке уже были построены определенные здания. Также Вы не можете строить более одного здания за тур. Многие строения, будучи один раз построены, позволяют производить UPGRADE (Улучшение), что дает возможность выпускать более качественные войска.

В замке каждого типа имеются строения как общие для всех замков, так и уникальные, которые можно построить только в замке данной расы. Приведем их список.

Сооружения, общие для всех замков

MAGE GUILD — гильдия магов. Башня, в которой обитают Ваши придворные маги. Ее наличие позволяет Вашим героям пополнять в этом городе запасы маны и заучивать новые заклинания. Этажи гильдии можно надстраивать вплоть до пятого.

TAVERN — таверна. Наличие в городе таверны укрепляет боевой дух защитников замка.

THIEVES GUILD — гильдия воров. Государство всегда находило язык с мафией, так и в этой игре Вы можете получать информацию о противнике, пользуясь многочисленными соглядатаями гильдии воров. Чем больше Ваших городов имеют гильдию воров, тем более точной и полной становится информация.

MARKETPLACE — рынок. Очень полезное строение, которое позволяет обменивать один вид ресурсов на другой, что часто является жизненно необходимым. Обменные цены падают с возрастанием контролируемых Вами рынков.

SHIPYARD — верфь. Если Ваш город находится на берегу моря, то, построив верфь, Вы сможете снаряжать корабли и перевозить свои войска на другие континенты или на удаленные острова.

STATUE — статуя. Возведение прекрасной статуи посреди Вашего замка принесет Вам устойчивый дополнительный доход в 250 золотых за тур от многочисленных туристов.

WELL — колодец. Наличие в замке свежей воды позволяет производить двух лишних бойцов в неделю.

MOAT — ров с водой. Окружив таким рвом свой замок, Вы заставите войска противника потратить лишний ход на его преодоление, что позволит Вам нанести лишний удар и даст возможность перегруппировать свои войска. К сожалению, ров не задерживает летающих созданий.

LEFT/RIGHT TURRET — левая/правая сторожевые башни. Наличие сторожевых башен принесет нападающим неприятный сюрприз в виде дополнительного залпа стрелами с каждой из башен каждый тур. Очень полезные для обороны замков строения.

CAPTAIN QUARTERS — квартира командира. Обеспечив командира гарнизона жилищными условиями, Вы получите замену своему герою на время его отсутствия в замке. В случае нападения командир сможет применять заклинания и поддерживать боевой дух гарнизона.

Теперь о строениях, уникальных для каждого типа замков:

Замок Волшебника (WIZARD)

HABITAT — жилище. Пещерки, выкопанные в скале, стали жилищем карликов (HALFLINGS), метающих камни из своих пращей.

PEN — загон. Огороженный надежной изгородью загон является жилищем кабанов (BOARS).

FOUNDRY — литейная мастерская. Цех, в котором изготавливаются големы (IRON GOLEMS), — железные воины. Мастерскую можно усовершенствовать, чтобы она выпускала стальных големов (STEEL GOLEMS).

CLIFF NEST — гнездо. Гнезда гигантских птиц Рок (ROC).

IVORY TOWER — башня из слоновой кости. Белоснежная, похожая на иглу башня, обеспечит Вашу армию магами (MAGE). Если усовершенствовать эту башню, Вы получите архимагов (ARCHMAGES).

CLOUD CASTLE — облачный замок. Загадочный, сотканный из облаков замок — родина гигантов (GIANTS), а после усовершенствования и титанов (TITANS).

LIBRARY — библиотека. Наличие библиотеки позволит получить дополнительные заклинания в гильдии магов и произвести апгрейд некоторых строений.

ORCHARD — кустарник. Карлики обожают собирать в этом кустарнике сладкие ягоды, поэтому, стоит только его посадить, их численность сразу возрастает.

Замок Рыцаря (KNIGHT)

THATCHED HUT — тростниковая хижина. Крестьянские дома, населенные, естественно, крестьянами (PEASANTS).

ARCHERY RANGE — стрельбище. Место для тренировки привлечет в Ваш замок стрелков — рэйнджеров (RANGERS).

BLACKSMITH — кузница. В кузнице куются наконечники копий — основного оружия копьеносцев (PIKEMAN). Ее усовершенствование приведет к тому, что копьями станут пользоваться опытные копьеносцы (VETERAN PIKEMAN).

ARMORY — оружейная мастерская. Мечи и доспехи для мечников (SWORDSMAN) изготавливаются именно в этой мастерской. А для мастеров меча (MASTER SWORDSMAN) придется мастерскую усовершенствовать.

JOUSTING ARENA — поле для турниров. Рев труб и призывы герольдов отзовутся в сердце каждого рыцаря (CHAMPION).

CATHEDRAL — собор. Особо отличившиеся рыцари примут здесь посвящение в паладины (PALADINS), а после усовершенствования и в крестоносцы (CRUSADER).

FORTIFICATIONS — укрепления. Более толстые и высокие стены сильно затруднят осаду Вашего замка.

FARM — ферма. Бесперебойное молочное питание обеспечит наилучший призыв крестьян (PEASANTS) в Вашу армию.

Замок Колдуна (SORCERER)

TREEHOUSE — древесный дом. Это жилище людей-бабочек — спрайтов (SPRITES).

COTTAGE — коттедж. Приземистое, бревенчатое сооружение облюбовали гномы (DWARFS), а после небольшого ремонта туда придут гномы-воины (BATTLE DWARFES).

ARCHERY RANGE — стрельбище. Здесь тренируются в искусстве стрельбы из лука эльфы (ELFS) и великие эльфы (GRAND ELFS).

STONEHENGE — каменный круг. В этом таинственном месте собираются друиды (DRUIDS) и великие друиды (GREATER DRUIDS).

FENCED MEADOW — огороженный луг. На лугу пощипывают травку сказочные единороги (UNICORNS).

RED TOWER — красная башня. Фениксы (PHOENIX) — огненные птицы — заселят ее этажи.

CRYSTAL GARDEN — сад камней. Медитация над красотами камня увеличит воспроизводство спрайтов.

Замок Варвара (BARBARIAN)

HUT — хижина. В этих убогих домишках живут гоблины (GOBLINS).

STICK HUT — бревенчатая хижина. Стрелки орки (ORCS) облюбовали себе эти шалаши, собранные из палок и сучьев.

DEN — логово. Волчья стая, поселившаяся в пещерах, станет хорошим пополнением рядов Вашей армии.

ADOBE — глиняная хижина. В перепачканных глиной стенах живут огры (OGRES).

BRIDGE — мост. Под каменным мостом прячутся от непогоды тролли — метатели камней (TROLLS). Впрочем, усовершенствовав мост, Вы получите боевых троллей (WAR TROLLS).

PYRAMID — пирамида. Только эти каменные громады способны стать домом для циклопов (CYCLOPES).

COLISEUM — колизей. Театральные представления и мистерии, проводимые в колизее, поднимут боевой дух защитников города.

GARBAGE HEAP — помойка. Пищевые отходы, найденные на помойке, излюбленные деликатесы гоблинов, привлекающие их со всех концов света и увеличивающие их популяцию.

Замок Некроманта (NECROMANCER)

EXCAVATION — раскопки. Найденные на раскопках скелеты (SCELETONS) пополнят ряды Вашей армии.

GRAVEYARD — кладбище. Оживленные при помощи таинственных ритуалов зомби (ZOMBIES) выходят из кладбищенских ворот. На особо комфортных, усовершенствованных кладбищах попадаются зомби-мутанты (MUTANT ZOMBIE).

PYRAMID — пирамида. Естественно, в пирамидах обитают мумии (MUMMIES), а после усовершенствования — и мумии королей (ROYAL MUMMIES).

MANSION — усадьба. Этот старинный особняк заселили вампиры (VAMPIRES), а в отремонтированные особняки въедут, а точнее влетят, вампиры-повелители (VAMPIRE LORD).

MAUSOLEUM — мавзолей. Мертвяки (LICHES) и великие мертвяки (POWER LICHES) нашли себе приют в мавзолее.

LABORATORY — лаборатория. В этой лаборатории выводят ужасных костяных драконов (BONE DRAGONS).

STORM — шторм. Бушующая стихия придаст дополнительную силу Вашим заклинаниям.

SCULL PILE — гора черепов. Куча исходного материала для производства скелетов, сильно увеличит их поступление в Ваши отряды.

Замок Чародея (WARLOCK)

CAVE — пещера. В своих скалистых домах обитают лучники-кентавры (CENTAUR).

CRYPT — склеп. Ожившие каменные статуи, чудовищные горгульи (GARGOYLES) вырываются наружу из этого склепа.

NEST — гнездо. Могучие грифоны (GRIFFINS) свили свои гнезда в кронах дубов.

MAZE — лабиринт. Лабиринт — исконная обитель минотавров (MINOTAUR), а после усовершенствования туда придут королевские минотавры (MINOTAUR KINGS).

SWAMP — болото. Среди трясины и ядовитых испарений живут многоголовые гидры (HYDRA).

GREEN/RED/BLACK TOWER — зеленая/красная/черная башня. Это гигантское строение, устремившееся к небу, стало пристанищем для могучих драконов. Цвет башни соответствует цвету драконов, в ней проживающих.

DUNGEON — подвал. Более надежный, чем сокровищницы фараонов, подвал, наполненный золотом, будет приносить Вам дополнительно по 500 монет в день.

WATERFALL — водопад. Игра водяных брызг в солнечном луче издавна привлекала кентавров к этому удивительному водопаду.

Магия

Магия. Завораживающее слово, при его произнесении сразу представляется старый, убеленный сединами колдун в черной мантии и расшитом звездами колпаке, склонившийся над страницами древнего фолианта. Но, оказывается, магия — это не только удел отшельников старцев, но и грозное оружие. И Вам

представится случай в этом убедиться, когда, например, Ваш противник — с виду хрупкая девушка взмахнет рукой, и ревущее пламя охватит Ваших солдат или в мгновение ока из земли появятся ужасные земляные духи. Раз уж Вы взялись за завоевание престола в волшебной стране, то будьте готовы встретиться с волшебством лицом к лицу. Впрочем, и Ваши герои смогут применять магию, достаточно лишь купить в ближайшей гильдии магов (MAGE GUILD) книгу с заклинаниями (SPELL BOOK). Вместе с книгой Вам дается некоторое количество заклинаний, зависящее от уровня гильдии магов. Кроме того, некоторые заклинания Вы сможете найти в часовнях (SHRINE), разбросанных по стране, а некоторые — подсмотреть у Ваших врагов при наличии у Вас орлиного взгляда (EAGLE EYE). Все заклинания делятся на две группы: боевые и походные. Боевые, составляющие большинство, это заклинания, в основном предназначенные для нанесения ущерба врагу или для защиты собственных отрядов во время боя. Походные же заклинания позволят Вам узнать расположение городов, шахт, магических предметов, вызвать корабль и многое, многое другое. Для того чтобы вызвать походные заклинания Вам придется сначала нажать кнопку *ADVENTURE OPTIONS*, а затем в появившемся окошке нажать кнопку *CAST AN ADVENTURE SPELL*. Перед Вами появится Ваша книга заклинаний, открытая на нужной странице. На каждой странице размещаются шесть заклятий, представленных в виде картинки с подписью — названием заклинания и цифрой, указанной в скобках. Цифра обозначает количество единиц магической энергии (SPELL POINTS), которые необходимо потратить для выполнения заклинания. Количество магических единиц, имеющихся у героя, зависит от его уровня знаний (KNOWLEDGE). Потраченную магическую энергию можно восстановить в городах с гильдиями магов или попив из некоторых колодцев, разбросанных по карте. Не удивляйтесь столь странному решению, вспомните, что маги — тоже люди, а что может быть приятней глотка-другого свежей, студеной воды из колодца. Кроме того, если у Вас имеется способность — Мистицизм (MYSTICISM), то магическая энергия будет сама восстанавливаться с течением времени. Для того чтобы вызвать книгу заклинаний во время боя, Вам необходимо щелкнуть левой кнопкой мыши на фигурке героя и в появившемся меню выбрать кнопку *CAST SPELL*. После этого выберите заклинание, щелкнув на нем левой кнопкой мыши, и, в основном для боевых заклинаний, укажите цель. Но помните, что во время боя Вы можете выполнить только одно заклинание за раунд. Так как герой, обычно, имеет в запасе не одно заклинание, то все они не помещаются на одной странице, в этом случае Вы можете перелистывать книгу, щелкая мышью на загнутых уголках страниц. Все заклинания можно разделить на уровни, чем выше уровень, тем сильнее становятся заклинания. Каждому уровню соответствует этаж в гильдии магов (MAGE GUILD). Так, построив 4-й этаж гильдии, Вы получите доступ к заклинаниям 4-го уровня. Кроме того, присутствует еще один нюанс, который необходимо учитывать. Для того чтобы герой мог применять заклинания 1-го и 2-го уровней, достаточно лишь иметь книгу с заклинаниями (SPELL BOOK), которая продается в гильдии магов. А вот для применения заклинаний более высоких уровней необходимо приобрести навык — мудрость (WISDOM). Начальный уровень (WISDOM BASIC) позволяет использовать заклинания третьего уровня, более совершенный (WISDOM ADVANCED) — четвертого, а высшая ступень (WISDOM EXPERT) — все заклинания с первого по пятый. Итак, приведем список заклинаний.

Заклинания первого уровеня

SHIELD — щит. Уменьшает вдвое повреждения от атак стрелков.

HASTE — спешка. Увеличивает дальность перемещения на 2 клетки.

CURSE — проклятье. Ослабляет защиту отряда противника и наносимые им Вашему отряду повреждения.

VIEW RESOURCES — просмотр ресурсов. Отображает карту, на которой помечены все ресурсы (шахты, лесопилки, горки с золотом и т.д.).

VIEW MINES — просмотр шахт. В отличие от VIEW RESOURCES позволяет просматривать только шахты.

VIEW ARTEFACTS — просмотр артефактов. Позволяет узнать местоположение всех артефактов, кроме великого артефакта, сведения о котором можно найти только в обелисках.

VIEW HEROES — просмотр героев. Произнеся это заклинание, Вы увидите всех героев с высоты птичьего полета. Очень удобно для охоты за каким-нибудь конкретным героем.

STONESKIN — каменная кожа. Улучшает защиту (DEFENSE) Вашего отряда.

SLOW — замедление. Уменьшает в два раза дальность перемещения отряда.

CURE — лечение. Восстанавливает у Вашего отряда 5 единиц здоровья на уровень мага.

BLOOD LUST — жажда крови. Увеличивает способность атаковать (ATTACK SKILL).

BLESS — благословение. Дает возможность отряду наносить противнику максимальные повреждения.

DISPEL MAGIC — рассеивание магии. Снимает все заклинания порчи с Вашего отряда или боевые заклинания — с отряда противника.

MAGIC ARROW — магическая стрела. Выпущенная из невидимого лука магическая стрела наносит гораздо более тяжелые повреждения, чем обычная.

Заклинания второго уровня

COLD RAY — леденящий луч. Наносит повреждения войскам противника.

LIGHTNING BOLT — молния. Наносит повреждения войскам противника.

DISRUPTING RAY — разрушающий луч. Ухудшает защиту (DEFENSE) на 3.

STEELSKIN — стальная кожа. Улучшенный вариант STONESKIN.

BLIND — ослепление. Ослепляет отряд противника, лишает его способности перемещаться.

DEATH RIPPLE — смертельная рябь. Наносит повреждения всем отрядам, состоящим из живых существ (т.е. не трогает скелетов. мумий и т.д.)

Заклинания третьего уровня

MASS DISPEL — массовое рассеивание. Снимает действие любой магии со всех отрядов.

MASS CURSE — массовое проклятье. Заставляет все вражеские отряды наносить минимальные повреждения.

MASS BLESS — массовое благословение. Дает возможность всем Вашим отрядам наносить врагу максимальные повреждения.

MASS CURE — массовое лечение. Аналогично заклинанию CURE, но действует сразу на все Ваши отряды.

ANTI-MAGIC — антимагия. Защищает Ваш отряд от любой боевой магии противника.

VIEW TOWNS — показ городов. Отображает карту, на которой помечены все города.

COLD RING — ледяное кольцо. Наносит повреждения всем отрядам, граничащим с эпицентром взрыва, исключая эпицентр.

FIREBALL — огненный шар. Создает шаровую молнию, которая, взрываясь, поражает противника.

HOLY WORD — святое слово. Проклинает нежить (скелетов, зомби, и т.д.), наносит им повреждения.

EARTHQUAKE — землетрясение. Сотрясает стены замков, тем самым обрушивая их, идеальное средство для быстрейшего взятия неприятельского замка.

PARALYZE — парализация. На некоторое время лишает отряд противника способности перемещаться.

TELEPORT — перенос. Очень нужное и эффективное заклинание. Позволяет во время боя перебросить один из Ваших отрядов в любую точку экрана. Особенно удобно для доставки тяжелых и медлительных отрядов (таких, как големы, гидры, циклопы) во вражеский замок или непосредственно к его стрелкам.

BERZERKER — берсерк. Наводит безумие на отряд противника, заставляя его атаковать своего ближайшего соседа, не разбирая, свой ли это отряд или чужой.

TOWN GATE — городские ворота. Переносит героя вместе со всеми его отрядами в любой из городов, которым Вы в настоящий момент владеете.

Заклинания четвертого уровня

FIREBLAST — огненный взрыв. Усовершенствованная версия FIREBALL, поражает все отряды противника на расстоянии до двух клеток от эпицентра взрыва.

ELEMENTAL STORM — буря стихий. Наносит повреждения всем отрядам, в том числе и своим.

METEOR SHOWER — метеоритный поток. Наносит повреждения всем отрядам на поле боя.

MASS SLOW — массовое замедление. Уменьшает в два раза дальность перемещения всех отрядов противника.

CHAIN LIGHTNING — цепной разряд. Наносит повреждения, аналогичные LIGHTNING BOLT, отряду, по которому Вы стреляете, половину от этих повреждений всем отрядам, стоящим на соседних клетках, четверть — стоящим на расстоянии двух клеток и т.д.

SET AIR GUARDIAN — воздушный охранник. Позволяет установить охрану на Вашу шахту. При попытке противника захватить эту шахту, вызывается охрана — духи воздуха, с которыми Вам придется сражаться. Встречаются также модификации SET FIRE GUARDIAN, SET WATER GUARDIAN и SET EARTH GUARDIAN, отличающиеся только типом вызываемых охранников: соответственно огня (FIRE), воды (WATER) и земли (EARTH).

HAUNT — притон. Заклинание типа: "Ни себе, ни людям". Будучи произнесенным, населяет указанную Вами шахту злыми духами, шахта перестает выдавать ресурсы, пока кто-либо не победит все привидения. Удачным местом для применения данного заклинания можно считать "партизанский" рейд по тылам противника, эффективно лишая его, таким образом, ресурсов.

DEATH WAVE — волна смерти. Усиленная версия заклинания DEATH RIPPLE. Не забывайте, что подобные заклинания наносят повреждения всем, в том числе и Вашим, войскам.

DIMENSION DOOR — дверь в другое измерение. Это мощное заклинание позволит Вашему герою в мгновение ока переместиться на значительное расстоя-

ние, оказавшись в другой точке карты. Это заклинание эффективно для проникновения на острова или для ухода от превосходящих сил противника.

Заклинания пятого уровня

ARMAGEDDON — армагеддон. "Оружие побежденных" — наносит колоссальные повреждения всем отрядам, кроме отрядов, состоящих из драконов.

RESURRECT TRUE — подлинное воскрешение. Воскрешает в отряде убитых воинов.

MIRROR IMAGE — отражение. Создает иллюзорный дубликат Вашего отряда, который наносит противнику совсем не иллюзорные повреждения, но пропадает после первой же атаки на него.

HYPNOTIZE — гипноз. Гипнотизирует отряд противника, заставляя его драться на Вашей стороне, при условии, что количество единиц здоровья у гипнотизируемого отряда не превышает более, чем в 25 раз силу заклятий (SPELL POWER) Вашего мага.

ANIMATE DEAD — оживление трупов. Позволяет оживить трупы воинов на время боя, превратив их в зомби, после окончания боя зомби пропадают, кроме отрядов некроманта (мертвяки, скелеты и т.д.), на которых ANIMATE DEAD действует так же, как заклинание RESURRECT TRUE.

Здесь приведены только основные наиболее часто встречающиеся заклинания, но Вы встретите и некоторые другие, не будем лишать Вас сюрприза, вне зависимости от того, будет ли он приятным или нет.

Артефакты

Артефакты — это предметы, обладающие мощным магическим воздействием. Происхождение их зачастую неизвестно, говорят, что их создали великие маги древности, а некоторые посланы на землю богами. Но как бы то ни было, обладание артефактами очень полезно. Все артефакты можно разделить на три группы:

Артефакты, улучшающие характеристики героя (в эту группу входят различное магическое оружие, доспехи, награды и т.д.):

THUNDER MACE OF DOMINION — громовая палица владык. Увеличивает на единицу умение Ваших войск атаковать (ATTACK SKILL).

THE SEEING EYE PENDANT — кулон "Всевидящий глаз". Делает Ваши войска неуязвимыми для ослепляющих заклинаний.

SPIKE SHIELD — шипастый щит. Увеличивает на 2 пункта умение атаковать и защищаться (ATTACK & DEFENCE SKILLS).

KINETIC PENDANT — кинетический кулон. Делает Ваши войска неуязвимыми для парализующих заклинаний.

BLACK PEARL — черная жемчужина. Увеличивает знания (KNOWLEDGE) Вашего героя на два.

PENDANT OF LIFE — кулон жизни. Делает Ваши войска неуязвимыми для убивающих заклинаний.

TRUE COMPASS — истинный компас. Увеличивает дальность передвижения героя.

SKULLCAP — череп. Уменьшает в два раза стоимость заклинаний, действующи на разум врага (HYPNOTIZE,BERSERK).

MEDAL OF DISTINKTION — медаль "За отличие". Увеличивает боевой дух (MORAL) Ваших отрядов.

GOLDEN HORSESHOE — золотая подкова. Увеличивает удачу (LUCK) Вашего героя.

ICE CLOAK — ледяной плащ. Делает Ваши войска неуязвимыми для заклинаний, использующих холод (COLD RAY, COLD RING).

FIRE CLOAK — огненный плащ. Предок огнеупорных костюмов — Огненный плащ защищает Ваши войска от магического огня (FIREBALL, FIREBLAST).

LUCKY RABBITS FOOT — счастливая кроличья лапка. Увеличивает удачу (LUCK) Вашего героя.

TELESKOPE — телескоп. Улучшает дальность обзора Вашего героя на дополнительную клетку.

MEDAL OF VALOR — медаль "За отвагу". Увеличивает боевой дух (MORAL) Ваших отрядов.

ELEMENTAL RING — кольцо стихий. Уменьшает в два раза стоимость заклинаний.

NOMAD BOOTS OF MOBILITY — сапоги-скороходы кочевника. Увеличивают дальность передвижения героя.

STEALTH SHIELD — щит-невидимка. Увеличивает на 2 умение защищаться (DEFENCE SKILLS).

ARMORED GAUNTLET — бронированные перчатки. Увеличивает на 1 умение защищаться (DEFENCE SKILLS).

SNAKE RING — змеиное кольцо. Уменьшает в два раза стоимость всех благословляющих заклинаний (BLESS, MASS BLESS).

ENCHANTED HOURGLASS — необыкновенные песочные часы. Увеличивают время действий Ваших заклинаний на 2 раунда. Полезно при длительных сражениях, чтобы удерживать заклинания типа BLESS,STONESKIN и т.д.

LIGHTNING HELM — шлем молний. Уменьшает в два раза повреждения, наносимые молниями (LIGHTNING BOLT, CHAIN LIGHTNING).

POWER RING — кольцо энергий. Восстанавливает две единицы мана в раунд.

PENDANT OF DEATH — кулон смерти. Делает Ваши войска неуязвимыми для святых слов (HOLY WORD, HOLY SHOWT).

GAMBLERS LUCKY COIN — счастливая монетка. Увеличивает удачу (LUCK) Вашего героя.

ANKH — Анк. Таинственное распятие "Анк", увеличивающее в два раза эффективность Ваших оживляющих заклинаний (ANIMATE DEAD, TRUE RESURRECTION). Теперь вместо десяти троллей Вы можете поднять на ноги двадцать.

CASTERS BRACELET — браслет магов. Увеличивает силу Ваших заклинаний (SPELL POWER) на два.

GOLDEN BOW — золотой лук. Позволяет лучникам стрелять сквозь стены без потери эффективности. Неоценимый артефакт при штурме замков.

MAJOR SCROLL — главный свиток. Увеличивает на два знания (KNOWLEDGE) Вашего героя.

MEDAL OF HONOR — медаль Чести. Увеличивает боевой дух (MORAL) Ваших отрядов.

HOLY PENDANT — священный кулон. Защищает Ваши отряды от проклятий (CURSE, MASS CURSE).

FOUR-LEAF CLOVER — четырехлистный цветок клевера. Как давно известно из преданий, тому, кто найдет такой цветок, будет сопутствовать удача. Эта игра — не исключение.

EVERCOLD ICICLE — вечно холодная сосулька. Таинственная, никогда не тающая сосулька, обладание которой увеличивает силу заклинаний, использующих холод (COLD RAY, COLD RING), на 50 %.

PENDANT OF FREE WILL — кулон неограниченных возможностей. Обладание этим кулоном делает Ваши войска неуязвимыми для гипнотизирующих заклинаний (HYPNOTIZE).

FOREMOST SCROLL OF KNOWLEDGE — глобальный свиток знаний. Повышает уровень Ваших знаний (KNOWLEDGE) на 5 единиц.

SAILORS ASTROLABE — морская астролябия. Увеличивает расстояние, на которое может плыть герой на корабле.

MAGE RING OF POWER — магическое кольцо силы. Это кольцо делает силу Ваших заклинаний (SPELL POWER) больше на 2 единицы.

WITCHES BROACH — ведьмина брошь. Ваши заклинания (SPELL POWER) станут на 3 единицы сильнее.

MEDAL OF COURAGE — медаль успеха. Увеличивает боевой дух (MORAL).

ARCANE NECKLACE OF MAGIC — таинственное магическое ожерелье. Сила заклинаний (SPELL POWER) увеличивается на 4.

DEFENDER HELM OF PROTECTION — шлем высшей защиты. Увеличивает защищенность (DEFENSE SKILL) Вашего героя на 1.

GIANT FLAIL OF DOMINION — гигантский цеп владык. Грозное оружие, обладание которым увеличивает Ваши атакующие способности (ATTACK SKILL) на единицу.

BALLISTA OF QUICKNESS — скорострельная баллиста. Удваивает количество выстрелов, производимых за раунд Вашей катапультой при штурме замков.

DRAGON SWORD OF DOMINION — драконий меч владык. Древнее оружие, изготовленное из когтя дракона, увеличивает атакующие способности (ATTACK SKILL) на 3.

POWER AXE OF DOMINION — могучий топор владык. Получение этого топора в распоряжение героя увеличит его умение атаковать (ATTACK SKILL) на 2 единицы.

DIVINE BREASTPLATE OF PROTECTION — божественные доспехи. Необыкновенная броня улучшит Вашу защиту (DEFENSE SKILL) на 3 единицы.

MINOR SCROLL OF KNOWLEDGE — малый свиток знаний. По прочтении этого свитка знания (KNOWLEDGE) Вашего героя возрастут на 2 единицы.

SUPERIOR SCROLL OF KNOWLEDGE — великий свиток знаний. Этот свиток содержит столь ценные сведения, что, прочитав его, Ваш герой станет умнее (KNOWLEDGE) на 4 единицы.

TRAVELLER BOOTS OF MOBILITY — сапоги-скороходы путешественника. Изящные красные сапожки позволят Вашему герою перемещаться гораздо дальше обычного.

EVIL EYE — злой глаз. Сокращает стоимость заклинаний, в единицах маны, вдвое.

GOLD WATCH — золотые часы. Наличие этих странных золотых часов заставляет противника стоять завороженным, тем самым удваивая эффективность заклинания гипноза (HYPNOTIZE).

EVERHOT LAVA ROCK — вечно горячие куски лавы. Эти раскаленные камни, извергнутые из глубин земли, придают огненным заклятиям (FIREBALL, FIREBLAST) в полтора раза большую силу.

LIGHTNING ROD — жезл молний. Молнии (LIGHTNING, CHAIN LIGHTNING), пускаемые при помощи этого жезла, наносят врагу на 50% больше ущерба.

BOOK OF ELEMENTS — книга стихий. Обладая этой книгой, Вы сможете вызывать вдвое больше существ (SUMMON EARTH ELEMENTAL, HAUNT, SET AIR GUARDIAN).

SERENITY PENDANT — кулон безмятежности. Делает Ваши войска неуязвимыми для заклинания безумия (BERSERK).

WAND OF NEGATION — волшебная палочка неделания. Защищает Ваши войска от заклинания рассеивания магии (DISPEL MAGIC).

WIZARD HAT — шляпа волшебника. Эта старая шляпа синего цвета продлевает действие таких заклинаний как CURSE, BLESS и т.д. до 10 раундов.

AMMO CART — тележка с боеприпасами. Обеспечивает Вашим лучникам бесконечный боезапас.

SPIKED HELM — рогатый шлем. Улучшает способности Вашего героя к атаке и обороне (ATTACK & DEFENSE SKILL) на единицу.

WHITE PEARL — белая жемчужина. Увеличивает знания (KNOWLEDGE) и силу заклинаний (SPELL POWER) на единицу.

Артефакты, оказывающие воздействие на экономику (различные неразменные монеты, всегда наполненные мешочки с драгоценностями и прочие полезные в хозяйстве вещи):

ENDLESS POUCH OF CRYSTAL — нескончаемый мешочек с кристаллами. Обеспечивает Вас дополнительно одним кристаллом (CRYSTAL) в день.

ENDLESS BAG OF GOLD — нескончаемая сумка с золотом. Обеспечивает Вас дополнительно 750-ю золотыми слитками в день.

STATESMAN QUILL — перо чиновника. Уменьшает цену выкупа при сдаче до 10 процентов от стоимости Ваших войск.

ENDLESS CART OF ORE — нескончаемая тележка с рудой. Каждый день из этой тележки Вы будете получать еще одну единицу камней.

ENDLESS CORD OF WOOD — нескончаемая поленница. Куча странных светящихся бревен, обладающая одним полезным свойством: Вы можете брать из этой поленницы по бревну в день и она никогда не закончится.

ENDLESS SACK OF GOLD — бездонный мешок с золотом. Мешок, который дает Вам дополнительно 1000 золотых монет в день.

ENDLESS PURSE OF GOLD — нескончаемый кошель. Найдите этот чудо-кошель, и Вы будете получать по 500 золотых в день.

ENDLESS POUCH OF SULFUR — нескончаемый мешочек с серой. Имея этот мешочек, Ваш герой уподобляется шахте, дающей 1 единицу серы в сутки.

ENDLESS VIAL OF MERCURY — нескончаемая фляга с ртутью. Обладая этой флягой, Вы будете получать 1 единицу ртути в день.

ENDLESS POUCH OF GEMS — нескончаемый мешочек с драгоценными камнями. Стоит ли говорить, что и в этом мешочке драгоценные камни никогда не закончатся, поэтому Вы можете брать по 1 единице камней в день.

Совершенные артефакты — вещи, некогда созданные богами, по сравнению с ними другие артефакты являются детскими игрушками, но, к сожалению, найти их очень сложно. Фактически в каждом задании существует лишь один такой артефакт. Часто смысл задания и состоит в его поиске:

ULTIMATE CLOAK OF PROTECTION — совершенный плащ, защищающий от врагов. Улучшает умение Вашего героя защищаться (DEFENCE SKILL) на 12 единиц.

ULTIMATE SWORD OF DOMINION — совершенный меч владык. Ваш герой будет атаковать (ATTACK SKILL) на 12 единиц лучше, чем обычно.

ULTIMATE WAND OF MAGIC — совершенная волшебная палочка. Сила заклинаний (SPELL POWER) возрастет на 12 единиц, если Вы найдете этот артефакт.

ULTIMATE SHIELD — совершенный щит. А этот артефакт поднимает оба параметра: и умение атаковать (ATTACK SKILL), и защищаться (DEFENSE SKILL), правда, только на 6 единиц.

ULTIMATE STAFF — совершенный посох. Незаменимая вещь для магов — сразу и знания (KNOWLEDGE), и сила заклинаний (SPELL POWER) увеличиваются на 6 единиц.

ULTIMATE CROWN — совершенная корона. Все характеристики Вашего героя увеличиваются на 4 единицы.

GOLDEN GOOSE — золотой гусь. Решение Ваших финансовых затруднений доставляет Вам 10 тысяч золотых монет в день. Фантастический артефакт.

Проклятые артефакты: их происхождение неизвестно, но доподлинно ясно, что они несут в мир зло. Старайтесь избегать подобных подарков.

FIZBIN — физбин. Таинственный предмет, наличие которого у Вашего героя заставляет резко упасть боевой дух армии.

HIDEOUS MASK — отвратительная маска. Найденная маска прилипает к Вашему лицу и делает его столь ужасным, что больше ни один отряд не захочет присоединиться к этому герою.

TAX LIEN — налоговая декларация. Каждый день Вы лишаетесь 250-ти золотых монет в качестве уплаты налогов.

Отряды

Ниже приводится список всех видов войск, доступных для игрока. Так как многие отряды можно усовершенствовать, повышая их боевые качества, то мы в скобках указываем и их названия.

Для каждого из отрядов Вы имеете возможность посмотреть на его числовые характеристики. Для этого достаточно, например, зайти в экран информации о герое, дважды кликнув на его портрете в списке героев, а затем кликнуть правой кнопкой мыши на квадрате с изображением нужного Вам отряда. Появится небольшое окно с характеристиками, поясним их смысл:

ATTACK SKILL — умение атаковать.

DEFENCE SKILL — умение защищаться.

Основные характеристики этого отряда записываются в виде двух чисел. Первое — описывает соответствующую характеристику данного отряда в нормальных условиях, а второе число, указанное следом в скобках, отображает

реальное значение с учетом характеристик героя, различных артефактов и других параметров, влияющих на характеристики отряда.

SHOTS — боезапас, этот пункт присутствует только у разного рода лучников, как правило, нет смысла обращать внимание на эту характеристику, так как стандартного боезапаса в 8—10 стрел хватает для успешного завершения большинства стычек.

DAMAGE — повреждения, эти два числа указывают минимальное и максимальное число единиц здоровья (хитов), которые противник потеряет в результате атаки данным отрядом.

HIT POINTS — количество единиц здоровья (хитов), определяет жизнеспособность данного отряда. Каждой своей атакой противник снимает какое-то количество хитов, когда оно достигает нуля, очередное существо из Вашего отряда умирает.

SPEED — скорость. Этот параметр определяет, насколько далеко может переместиться Ваш отряд за один тур и, кроме того, влияет на очередность ходов. Более быстрые отряды ходят в первую очередь.

MORALE — боевой дух отряда, чем он выше, тем более велика вероятность, что отряд получит возможность двигаться или атаковать дважды за тур.

LUCK — удача, влияет на вероятность нанесения "счастливых", особенно сильных ударов.

Чернокнижник (NECROMANCER)

Прежде всего, "восхитительный" вид полностью застроенного города! Кроме того, все юниты — мертвецы, поэтому учтите, что на мертвецов не действуют различные артефакты, повышающие боевой дух.

SKELETON — скелет. Неплохие солдаты для своей цены. Кроме того, если Ваш герой — NECROMANCER, то их количество будет регулярно пополнятся за счет убитых воинов из своих и чужих отрядов.

ZOMBIE (MUTANT ZOMBIE) — зомби. Выглядят, как ходячие мертвецы сине-зеленого цвета с вьющимися вокруг них мухами. Достаточно посредственные войска из-за своей медлительности.

MUMMIES (ROYAL MUMMIES) — оживший кошмар египетских пирамид, обмотанные бинтами мумии. Двигаются, как черепахи, но достаточно далеко. Средняя выносливость и сила. Обладают способностью насылать (с вероятностью 50%) на врагов проклятье (CURSE).

VAMPIRE (VAMPIRE LORD) — вампиры, закутанные в черные плащи. Летают и довольно хорошо дерутся, да и выглядят весьма устрашающе. Кроме того, не получают ответного удара в этом же туре и, наконец, самое главное — восстанавливаются за счет убитых противников.

LICH (POWER LICH) — мертвяки, это что-то очень страшное, скелеты, одетые в богатое платье и носящие на голове корону. Выглядят самоуверенно, а звуки издают просто убийственные! Несмотря на то, что они довольно уязвимы, это компенсируется тем, что их выстрелы поражают и тех, кто стоит на соседних клетках.

BONE DRAGON — костяные драконы. Летают очень быстро и бесшумно, бьют без промаха! Очень мощные, хотя магия на них действует.

Теперь о волшебниках (WIZARD)

HALFING — похожи на кентавров, неплохо стреляют, но очень уязвимы.

BOAR — кабаны, довольно слабые воины.

ROC — птица Рок. По боевым качествам похожа на грифона, хороша и вынослива.

IRON GOLEM (STEEL GOLEM) — голем. Двигается медленно, но хорошо сражается и очень вынослив, к тому же получает только 50% повреждений при применении противником любой магии.

MAGI (ARCHMAGI) — маги. Достаточно слабый отряд, легко уязвимы и не очень мощно стреляют — не лучше группы лучников за эту же цену, но обладают интересной особенностью: при ударе снимают с отряда противника магию, поставленную на него, т.е. действуют, как заклинание "Рассеивание магии" (DISPEL MAGIC).

GIGANT (TITAN) — гиганты (титаны). Очень мощный отряд. Титаны производятся в UPGRADED CLOUD CASTLE, для постройки которой необходимо затратить 25000 золотых монет, не считая ресурсов. Каждый титан стоит 5000 + 2 драгоценных камня. Как бойцы Титаны — это нечто ужасное! Никто с ними не может сравниться (они стреляют, не говоря уж о мощной защите и силе, а их живучесть — самая высокая в игре: HP=300). Из магии на них не действуют заклинания ослепления (BLIND) и парализации (PARALYSE).

KNIGHT (Рыцарь)

На наш взгляд, самый слабый замок. Рекомендуется исключительно для любителей усложнять себе жизнь.

PEASANT — крестьяне. Совершенно бесполезный отряд, слабый и малозащищенный. Годится только как "пушечное мясо", однако, на начальных стадиях игры, за неимением лучшего, применение обосновано.

RANGER — рэйнджер. Довольно слабый для своего класса лучник, единственное достоинство то, что он стреляет два раза подряд.

PIKEMAN (VETERAN PIKEMAN) — копьеносец. Боец среднего класса. Неплох в атаке, но явно слабее големов.

SWORDSMAN (MASTER SWORDSMAN) — меченосцы. Довольно сильные воины, хороши в обороне из-за высокой защищенности.

CAVALRY (CHAMPION) — рыцари. Очень быстрые воины. По характеристикам сравнимы с единорогами, хотя и несколько уступают последним в атаке.

PALADIN (CRUSADER) — паладин. Самый слабый из сильных, сильно подвержен влиянию магии. Хорош только для борьбы с более слабыми отрядами, так как при встрече с драконами или гигантами не имеет шансов, кроме как при трехкратном превосходстве. Его достоинство заключается в том, что он имеет иммунитет к проклятиям (CURSE) и бьет два раза подряд.

SORCERER (Колдун)

Достаточно интересный, хотя и не лишенный недостатков подбор войск. Поскольку у колдуна более половины созданий позволяют поражать врага на расстоянии или подлететь к нему, то очень удобно использовать эти войска при штурме и обороне замков:

SPRITE — спрайты. Существа с именем газированного напитка, больше всего напоминают эльфов из "Дюймовочки" — маленькие люди-бабочки. При весьма скромных характеристиках обладают одним несомненным достоинством — способностью летать, что позволяет весьма эффективно использовать их против вражеских стрелков, кроме того, по спрайтам в этом же туре не наносится ответный удар.

DWARFES (BATTLE DWARFES) — гномы. Очень выносливые бойцы, великолепны при защите замков. Кроме того, гномы имеют врожденную устойчивость к ма-

гии, в результате чего очень часто успешно уклоняются от воздействия боевой магии противника, и даже, если врагу удалось попасть по ним, они несут вчетверо меньшие потери, чем другие юниты.

ELVES (GRAND ELVES) — эльфы. Настоящие эльфы с длинными луками, острыми ушами и не менее острыми стрелами. Весьма опасные противники.

DRUIDS (GREATER DRUIDS) — друиды. Таинственные монахи, способные бросать в противника убийственные шары.

UNICORN — единорог. Довольно мощный отряд, обладает способностью ослеплять противника.

PHOENIX — птица Феникс. Из самых сильных родов войск является самым посредственным благодаря большой уязвимости, но из-за высокой мобильности в умелых руках представляет весьма эффективное оружие. На фениксов не действуют такие заклинания как Молния (LIGHTNING), Огненный Шар (FIREBALL) и Леденящий Луч (COLD RAY).

WARLOCK (Чародей)

На наш взгляд, самый серьезный противник, великолепный подбор войск, позволяющий игроку выполнять любые военные задачи.

CENTAUR — кентавры, легендарные люди-лошади, искусные стрелки. Так как за неделю Вы получаете до 18 кентавров, то они представляют весьма неприятных противников.

GARGOYLES — горгульи. Уродливые создания, словно сошедшие со страниц книг ужасов. Весьма посредственные бойцы, но зато умеющие летать, что несколько компенсирует остальные недостатки.

GRIPHON — грифон. Свирепая помесь льва и птицы, представляет собой весьма грозного противника. Очень хороший отряд.

MINOTAUR (MINOTAUR KING) — минотавры — люди с бычьими головами. Великолепные бойцы, одни из самых устойчивых в своем классе.

HYDRA — гидра, некий западный аналог нашего Змея-Горыныча. Хороша тем, что может поражать сразу несколько врагов и не получает ответного удара. Лучшей обороны для замка придумать невозможно, за исключением разве что драконов. Кроме того, при наличии заклинания Перенос (TELEPORT) гидр можно забросить внутрь вражеского замка, где они быстро подавляют оборону противника.

GREEN DRAGON (RED/BLACK DRAGON) — гордые, могучие драконы. Короли неба, только титаны могут противостоять им. Очень дороги, но стоят своих денег. Нечувствительны к магии и могут поражать сразу несколько отрядов, но будьте осторожны, огненное дыхание драконов может опалить и своих воинов. Единственное заклинание, способное поразить драконов, — это Поработитель Драконов (DRAGON SLAYER).

BARBARIAN (Варвар)

Весьма неплохой выбор на начальных миссиях, но впоследствии оказывается слишком слабым.

GOBLINS — гоблины. Также, как и крестьяне, годятся только в больших количествах.

ORCS — орки. Весьма неплохие стрелки, очень устойчивые — великолепный отряд для начала.

WOLFS — волки. Легко уязвимы, но если они нападают первыми, то Ваши потери будут очень велики. При правильном управлении могут доставить врагу немало неприятностей.

OGRE (OGRE LORD) — огры. Гигантские орки, вооруженные топорами. Очень похожи на волков тем, что сильны в атаке, а не в защите.

TROLL — тролли — метатели камней. Среди стрелков уступают только титанам и мертвякам. Сильны еще и тем, что каждый ход регенерируют свое здоровье, поэтому у троллей не бывает раненых. Если Вы не убили его сразу, то на следующий ход он будет опять в полной форме.

CYCLOPS — циклопы. Достаточно слабые бойцы, хотя и сильнее паладинов. Будьте аккуратны, так как циклопы поражают сразу несколько целей, в том числе и своих. С вероятностью в 25% циклопы могут парализовать свои жертвы.

Наемники

Отряды наемников, которые можно получить, путешествуя по стране:

ROGUES — воры. Их можно нанять в цыганском таборе. Легко уязвимы, но наносят очень сильные удары. Кроме того, на атаку воров отряды противника не отвечают (только в текущем туре).

NOMADS — всадники-кочевники. Нанимаются в шатрах, разбросанных по стране. Серьезные противники благодоря своей выносливости, лишь немногим уступая рыцарской кавалерии.

GENIE — джинн. Как известно, для того чтобы вызвать джинна необходимо потереть старую медную лампу. Если во время Ваших странствий такая лампа Вам попадется, то Вы получите отличных бойцов. Джинны — это оружие "первого удара", они не выдерживают длительной обороны, зато атака у них просто сокрушительная, так как с 20% вероятностью они сокращают численность любого отряда противника вдвое. Вместе с их способностью к полетам это дает великолепные результаты.

MEDUSA — медуза. В греческой мифологии можно встретить знаменитую Медузу-Горгону, взгляд которой превращал в камень. В этой игре Вы встретите таких существ в гораздо больших количествах, но от этого их взгляд не стал менее смертоносным. Медузы — достаточно стойкие бойцы, хотя и довольно медлительны.

Битва

Теперь, когда Вы знаете достаточно о различных родах войск, опишем сам процесс ведения боя. Прежде всего, существует две ситуации, немного отличающиеся друг от друга. Первая — это сражение на открытой местности, на корабле или в городе. Вторая — штурм и оборона замков. Разница состоит в том, что стены замка задерживают пешие отряды и ослабляют огонь лучников, а также в том, что в распоряжении защитников имеются автоматически действующие сторожевые башни, отстреливающие в первую очередь вражеских стрелков и летающих созданий. В то же время у нападающих имеется также автоматически действующая катапульта, задача которой — пробивание стен и подавление сторожевых башен. Так как процесс пробивания бреши в стене может занять несколько раундов, то атакующий может понести серьезные потери от огня защитников замка. Поэтому при штурме желательно иметь в составе армии как можно больше стрелков и летающих созданий, которым не помешают стены. В остальном правила одинаковы для обеих ситуаций.

Сражение происходит на всем экране, с минимумом кнопок, заслоняющих поле боя. В нижней части экрана находятся три кнопки и маленькое окошко, куда выводится информация о ходе поединка. Кнопка *AUTO* предназначена для

ведения боя без Вашего участия, правда, уповать на компьютер не стоит, так как играет он из рук вон плохо, но если Вы имеете большой перевес в силах и хотите отойти от компьютера, то можете временно передать управление машине. Кнопка *SKIP* (Пропуск хода) понадобится Вам, если Вы не хотите перемещать отряд или атаковать каким-либо отрядом, в этом случае ход передается следующему. Кнопка *BATTLE OPTIONS* (Параметры боя) с маленьким изображением компьютера служит для дополнительных настроек, в которые входят:

SPEED — скорость. Регулировка скорости. Щелкая на этой кнопке мышью, Вы можете изменять скорость перемещения бойцов на экране по своему вкусу. По умолчанию установлена обычная (NORMAL) скорость, в этом случае Вы увидите изображенного на кнопке человечка, режим быстрого (FAST) перемещения обозначается силуэтом зайца. И, наконец, самой высокой (VERY FAST) скорости перемещения отрядов соответствует изображение бегущего гепарда.

INFO — информация. Эта кнопка позволяет управлять отображением дополнительной информации об отрядах. Первое состояние — FULL INFO (Полная информация) выводит на экран маленькие окошки с максимально полной информацией о своих отрядах и отрядах противника. SPELLS ONLY (Только магия) — второе состояние, в окошки выводится только численность отряда и лежащие на нем заклинания. Наконец, третье состояние — NONE (Нет информации) запрещает отображение информации об отрядах.

AUTO SPELL CASTING — применение магии. Щелкая на этой кнопке, Вы можете разрешить или запретить использование магии при ведении автоматического сражения (при нажатии кнопки *AUTO*). Полезно использовать данную кнопку тогда, когда Вы видите, что сражение почти выиграно, и отдаете управление компьютеру, но при этом не хотите, чтобы он расходовал ограниченный запас маны, имеющийся у Вашего героя.

GRID — щелчок мышью на этой кнопке позволяет включить или выключить показ шестиугольных клеток, на которые поделено все поле боя. Иногда использование этой опции позволяет точнее спланировать расстановку войск.

SHADOW MOVEMENT — подсветка возможности перемещения. Слегка затеняет клетки, на которые может переместиться Ваш отряд, что значительно облегчает передвижение, но на маломощных компьютерах желательно отключать данную опцию для увеличения быстродействия.

CURSOR — вид курсора. Позволяет включать или выключать опцию изменения вида курсора в зависимости от клетки, над которой он находится. При включенной опции курсор принимает различные формы: человечка — если текущий отряд может переместиться на эту клетку, стрелы или меча — если отряд может атаковать, красный крест — эта клетка для отряда недоступна, рыцарский шлем — вызов меню героя. Это очень удобно, но владельцы медленных компьютеров могут несколько увеличить скорость, отключив эту опцию.

В большое информационное окошко, расположенное в нижней части экрана, выводится информация о полученных повреждениях, произнесенных заклинаниях, количестве убитых и т.д. Войска строятся у противоположных сторон экрана в линию или группой, в зависимости от выбранного героем режима построения. У каждой фигурки, символизирующей отряд, стоит цифра, обозначающая количество существ в отряде. Цвет фона у цифр показывает состояние отряда: фиолетовый — состояние обычное, зеленый — на отряде лежит одно из Ваших заклинаний, красный — на отряде лежит заклинание врага, золотой — на отряде лежат как Ваши, так и вражеские заклинания. Очередность хода предоставляется отрядам в зависимости от скорости данного отряда и боевого духа войска. В случае, если отряды атакующего и защитника имеют одинаковую скорость и боевой дух, первыми начинают ходить атакующие. Для передвижения от-

ряда достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши на желаемой клетке; если у Вас включена опция CURSOR, то курсор мыши должен принять форму человечка. Для того чтобы атаковать отряд противника, наведите на него курсор, если он принял вид меча, то достаточно потвердить свой приказ нажатием левой кнопки мыши и Ваш отряд выполнит его. Если же курсор принял форму красного крестика, то это означает, что атака невозможна, скорее всего Ваш отряд находится слишком далеко или не может подойти к врагу. Обратите внимание, что, если Вы будете водить курсором по отряду противника, то направление, в котором указывает острие меча, определяет направление атаки.

Если Вы щелкнете мышью на изображении героя, то появится дополнительное меню, в котором указаны основные характеристики героя, а также четыре очень важные кнопки:

CAST SPELL — произнести заклинание. Эта кнопка с изображением руки позволяет Вам вызвать книгу заклинаний с уже открытым разделом "Боевые заклинания". Выбирайте нужное Вам заклинание и щелкайте на нем левой кнопкой мыши. Щелчок на загнутой странице книги позволяет листать ее страницы.

RETREAT — бежать с поля боя. На этой кнопке нарисован бегущий сломя голову солдат, что, собственно будет делать Ваша армия, если Вы нажмете на данную кнопку. Естественно, Вы потеряете и героя, и армию, однако, все имеющиеся у него артефакты сохранятся, и в следующем туре Вы можете вновь нанять этого героя.

SURRENDER — сдаться противнику. На этой кнопке изображен, разумеется, символ капитуляции — белый флаг. Если Вы чувствуете, что битва проиграна, но не хотите терять опытного героя, то Вы можете заплатить за него выкуп. При этом Вы потеряете все войска и все артефакты, но сможете купить нового героя в одном из Ваших городов, причем он будет обладать характеристиками старого. Старайтесь пользоваться этой возможностью и не терять опытных героев.

CANCEL — отмена. Эта кнопка с изображением стрелочек, направленных в разные стороны, вернет Вас на поле битвы.

Во время боя Вам встретится несколько явлений, зависящих от удачи и боевого духа армии. Если над Вашим или чужим отрядом повиснет радуга, то это означает, что атака этого отряда будет особенно удачной. А птица, появившаяся над головами воинов и проливающая на них что-то вроде "дождя", меняет боевой дух отряда. Если пролившиеся капли были золотого цвета, то отряд получает право дополнительного хода, если же серого, то отряд будет вынужден пропустить ход.

Мы вкратце описали основные правила ведения боя, далее вступает в силу Ваш полководческий талант.

Список заданий

Ниже приводится список всех миссий, встречающихся в игре. Как было сказано выше, все задания делятся на две группы: отдельные миссии и задания, объединенные общим сценарием (кампания).

Как уже упоминалось, Вы должны выбрать, за кого из двух претендентов на престол Вы будете сражаться. Но, так как задания для обеих сторон практически идентичны, мы приводим лишь описание истории Роланда. Напомним, что подробнее процесс выбора очередной битвы описан в разделе *CAMPAIGN GAME*.

Игра по сценарию (История Роланда)

В далекой стране случилось несчастье: старый король, долгие годы управлявший государством, умер. Престол должен унаследовать один из его сыновей — принц Роланд, но пользуясь тем, что Роланд путешествовал по заморским странам, власть захватил его младший брат — жестокий лорд Арчибальд. Вернув-

шись, Роланд начинает борьбу за престол, но ему не обойтись без опытного военачальника, то есть без Вас. Преодолейте все ловушки, расставленные Арчибальдом и его последователями, и возведите на престол законного короля — Роланда.

FORCE OF ARMS — сценарий 1: Демонстрация силы. Принц Роланд нуждается в Вашей помощи в освободительной войне против тирана брата. Вам поручено уничтожить всех врагов в данной провинции. Так как они разобщены и постоянно воюют друг с другом, Вам будет легко одержать победу.

ANNEXATION — сценарий 2: Присоединение. Шпионы принесли Вам донесение, что местные лорды пытаются собрать союз, чтобы помешать Вам. Ваша задача дать урок этим выскочкам, захватив их замки и присоединив их к своим владениям. Но помните, что лорды могучи и жестоки.

После того как Вы выполните это задание, Вам предоставится возможность выбора: перейти сразу к четвертому сценарию или сначала пройти третий. Рекомендуем выбрать второй вариант, так как помощь гномов, которую Вы будете получать, если пройдете третий сценарий, сильно облегчит Вам игру в дальнейшем.

SAVE THE DWARVES — сценарий 3: Спасение гномов. Лорд Арчибальд — жестокий правитель местных земель — собирается разрушить мирные гномьи поселения. Вам поручено помешать лорду Арчибальду; если Вам удастся остановить его, гномы обещают оказывать Вам поддержку. Поскольку гномы очень многочисленны, они могут оказаться хорошей подмогой. Если Вы выиграете эту битву, то в разделе AWARDS (Награды) появится надпись <DWARVEN ALLIANCE> (Союз гномов), означающая, что отныне все независимые отряды гномов будут присоединяться к Вам. Итак, захватите все вражеские города и замки, но если Вы потеряете все гномьи города — Вы проиграете.

CARATOR MINES — сценарий 4: Шахты Каратора. Четыре местных лорда борются за богатую месторождениями долину Каратор. Захватите все замки и Вы станете полновластным правителем этой провинции. Но учтите, что размеры долины невелики и замки противника расположены очень близко, поэтому Вы должны быть готовы к нападению ежесекундно.

Здесь Вы можете выбрать продолжение Вашей карьеры. Продолжите ли Вы сражаться за престол или перейдете на сторону врага.

TURNING POINT — сценарий 5а: Переломный момент. Ваши враги объединились в союз и хотят раздавить Вас. Так покажите же им мощь своих армий и Ваш полководческий талант, чтобы эту битву запомнили другие лорды и не вставали на Вашем пути.

BETRAYAL — сценарий 5б: Предательство. Перебегите на сторону врага и Вы получите сразу три замка против одного вражеского, Вам будет легко выиграть эту битву. Но кто знает, как сложится жизнь... предателя!!!

DEFENDER — сценарий 6: Защитник. Гильдия магов города Норастон просит у принца Роланда о помощи в борьбе с приспешниками лорда Арчибальда. Ваша задача — захватить и разрушить все вражеские замки, не потеряв при этом Норастон, иначе Вы потеряете жизнь. Подсказка: помните, что в океане тоже могут быть острова с вражескими замками.

После успешного выполнения этого задания, в разделе AWARDS (Награды) появится еще одна строчка — <SORCERORS GUILD> (Гильдия магов). Обладание этим отличием позволит Вам нанять в качестве одного из своих героев сильного мага.

После прохождения данного сценария Вы можете выбрать следующий из двух вариантов:

THE GAUNTLET — сценарий 7: Перчатка. Соберите как можно большую армию и захватите вражеский замок за 8 недель. Против Вас выступает только один противник, но добраться до него будет нелегко, так как он находится в труднодоступном, хорошо укрепленном замке. При прохождении этого сценария учитывайте, что те войска, которые останутся у Вас по окончании этого уровня, будут участвовать в финальной битве. Соответствующая надпись — <CARRY OVER FORCES> (Перенос сил) появится в разделе наград (AWARDS).

THE CROWN — сценарий 8: Корона. Найдите утерянную корону до того, как ее найдут слуги Арчибальда. Корона понадобится Роланду в финальной битве, как доказательство своих претензий на королевский престол. Раздел AWARDS (Награды) в этом случае пополнится строчкой <GOLDEN CROWN> (Золотая корона).

CORLAGON DEFENSE — сценарий 9: Победа над Корлагоном. Три могучих лорда, возглавляемые самим Лордом Корлагоном, объединились против Вас. Принц Роланд находится в замке на северо-западе, и если лорды доберутся до него и он проиграет, то проиграете и Вы. Учтите, что если Вам удастся победить лорда Корлагона, то он не будет участвовать в финальной битве за престол, о чем Вы будете уведомлены строчкой <CORLAGON DEFEATED> (Корлагон побежден) в разделе AWARDS (Награды).

FINAL JUSTICE — сценарий 10: Финальная справедливость. Трубите трубы!!! Грядет последняя битва!!! Против Вас выступают все сторонники Арчибальда, они многочисленны и вооружены до зубов, но и Ваши армии сильны. Так нанесите же им решающее поражение и победите Арчибальда.

Отдельные задания

Ниже приводится список одиночных миссий. В большинстве из них от Вас требуется "уничтожить все, что движется", в некоторых заданиях Вам будет необходимо захватить определенный замок, найти какой-нибудь предмет или сделать еще что-либо. Как правило, о таких особых заданиях в тексте сказано дополнительно, кроме того, Вы всегда можете посмотреть на картинки рядом с названием задания, показывающие цель игры и условия для поражения.

BELTWAY — Перешеек. Хорошо сбалансированный сценарий с множеством ресурсов и неисследованных земель. Ваша задача уничтожить всех врагов.

BROKEN ALLIANCE — Разбитый союз. Альянс развалился, теперь каждый защищает свою жизнь. А для этого необходимо остаться единственным героем этой земли. И будьте готовы к нападению — враги близко.

DEATHGATE — Врата смерти. Захватите "Врата смерти" — замок жестокого некроманта — и избавьте жителей от его гнета.

DRAGONRIDER — Всадник на драконе. Пока лорд Кастор занимался поисками древнего артефакта, его страна подверглась нападению. Отразите атаку, но помните, что лорд Кастор должен остаться в живых.

DRAGONWARS — Войны драконов. Три колдуна волею судеб оказались в далекой стране. Если они потеряют свой замок — они проиграют, победят врагов — и эта земля станет принадлежать им.

ENROTH — Земля Энрота. Уничтожьте всех соперников и станьте полновластным повелителем Энрота.

FORSAKEN LANDS — Покинутые земли. Крестьянский легион стоит между Вами и богатствами неизвестного острова.

GOOD VS. EVIL — Добро против Зла. Боги дали Вам только шесть месяцев, чтобы доказать, что для Вас важнее: Добро или Зло. Что же восторжествует? Под

одним флагом собрались красный, синий и зеленый герои, а желтый, пурпурный и оранжевый — под другим.

HEROES — Герои. Пять героев, пять соперников — выживет только один!

HOT SPOT — Место встречи. Собирайте свою армию, а когда будете готовы, используйте телепортатор, чтобы попасть на остров, где находится место встречи. А его, как известно, изменить нельзя.

LOST CONTINENT — Затерянный континент. Шесть армий, шесть героев высадились на неизведанном континенте. Сможете ли Вы уничтожить пятерых?

LOST RELIC — Утерянная реликвия. Известно, что некогда Боги одарили людей таинственным и могущественным предметом и найти его — значит победить, отдать врагу — проиграть.

MIGHT VS. MAGIC — Сила против Магии. Играйте рыцарем или варваром в союзе против четырех магов. Классическая дуэль.

MINERAL WARS — Война за минералы. Все шахты одного типа собраны вместе. Вам некуда девать камни, а Ваш соперник изнывает от их недостатка. Единственная надежда — торговля.

MOUNTAIN KING — Царь горы. Вы на вершине. Защищайтесь, разделяйте, властвуйте... и помните: падать с вершины больнее.

OVERLORD — Правитель. Правитель дал Вам четыре месяца, чтобы выплатить ему 150.000 золотом или завоевать эту землю. Выбор за Вами.

PANDEMONIUM — Пандемониум. Вы хотите получить эти земли? Король продаст Вам их, тысяч за... 200. Впрочем, можете попробовать взять их силой.

PYRAMID — Пирамида. Ваши враги объединились в союз. И каждый вдвое сильнее своего предшественника. Сможете ли Вы победить?

REVOLUTION — Революция. Король! Вы привыкли править железной рукой (и армией, состоящей из мертвецов), но сегодня Ваше королевство против Вас.

RIVER CROSSING — Пересечение рек. Ваш замок — это последний оплот на этой земле. Умрите, но не потеряйте его.

SCORCHED EARTH — Сожженная земля. Враг, пришедший из-за моря, захватил половину Ваших земель. Сможете ли Вы, объединившись с братом, вернуть кровные земли?

SEVEN LAKES — Семь озер. У Вас будет много земли и ресурсов. Побеждайте, но опасайтесь рыцарей в оранжевом и в пурпуре.

SHIPWRECKED — Потерпевший кораблекрушение. Ваша экспедиция и Ваш корабль потерпели крах. У Вас нет пути домой, и эта негостеприимная земля — Ваш новый дом.

SLUGFEST — Кулачный бой. Шесть великих героев с могучими армиями готовятся к финальной битве за власть.

SPELLCASTERS — Маги. Четыре мага отвернулись от лица Света и собирают чудовищ Тьмы под свои знамена. Смогут ли паладины сохранить мир?

TELEPORTERS — Телепорты. За 400.000 золотом Ваши враги станут Вашими друзьями. Впрочем... можете их просто уничтожить.

TERRA FIRMA — Основание земель. Неведомая магия создала мост, соединивший два континента, открывая путь ордам завоевателей. Захват замка "Черный клык" — Ваша единственная надежда.

THE CLEARING — Выяснение. Вы мечтаете стать королем? Найдите древний артефакт и Вас провозгласят правителем или... Или просто уничтожьте оппозицию.

THE OTHER SIDE — Другая сторона. Два замка, волшебник и некромант, разделенные лишь долиной. Кто же победит? Торопитесь, так как через три месяца вражеские армии обрушатся на Вас.

UNDEAD ARMIES — Армии нежити. Армия Тьмы наступает. Кто же сможет объединить и спасти мир?

UNHOLY ALLIANCE — Нечистый союз. Две армии, два союза сражаются между собой. Синий и зеленый герои — против красного и желтого.

VIKINGS — Викинги. Варвары, пришедшие с севера, грозятся уничтожить цивилизацию. Сможете ли Вы остановить их орды?

WARRIOR KNIGHT — Рыцарь. Станьте сначала одним из четырех, а затем и единственным рыцарем в этой стране.

WASTELANDS — Отравленные земли. Земли варваров атакованы. Достаточно ли Вы сильны, чтобы противостоять?

WHO AM I? — Кто же я? Странствующему с небольшой армией волшебнику необходимо покорить целый континент. И учтите, нет ничего ценнее собственной жизни.

WINTERLANDS — Край вечной зимы. Огромные земли с богатейшими ресурсами... и... врагами.

Тактические приемы

Безусловно, у каждого любителя стратегических игр существуют свои отработанные концепции ведения войн. Мы не навязываем Вам правила, мы лишь хотим порекомендовать некоторые приемы, хорошо показавшие себя в ходе многочисленных сражений.

При штурме замков желательно собирать в свою армию, в основном, стрелков и летающих созданий, так как, пока Ваша катапульта пробьет стены замка, Вы можете потерять значительную часть армии, не нанеся серьезного повреждения противнику.

Компьютер никогда не будет применять заклинания типа DEATH RIPPLE, действующие только на живых существ, если среди его войск имеется хотя бы один такой отряд. Этим можно воспользоваться, уничтожая этот отряд последним.

Старайтесь не терять героев, так как вместе с героем Вы теряете весь опыт, накопленный им за недели странствий. В критических случаях лучше сдать замок или дать врагу захватить Ваши шахты, но не дать ему уничтожить героя.

Если под командованием Вашего героя собраны отряды из разных замков, то боевой дух (MORAL) воинов падает. Так, например, наличие в Вашей армии отрядов из трех различных замков приведет к снижению боевого духа на единицу, из четырех — на двойку и т.д. Особенно это касается наличия одновременно отрядов из нежити (вампиры, зомби и т.д.) и живых людей, в этом случае боевой дух упадет дополнительно еще на единицу за счет "несовместимости" живых и мертвых.

Существует интересный тактический прием: "сдача в аренду". Если у Вас не хватает ресурсов для оснащения замка, можно предоставить сделать это противнику, отдав ему замок, и дождавшись, пока он отстроит его, взять его обратно. Важно только не дать ему закрепиться и собрать сильную армию. Особенно хорошо этот прием применять для превращения городов в замки, так как порою бывает очень трудно собрать необходимые для этого ресурсы.

Эффективно используйте корабли. С их помощью можно неожиданно перебросить Вашего героя в тыл противнику и захватить там его слабо защищенные замки.

Правильно компонуйте артефакты. Мы рекомендуем заранее распределить роли своих героев: "воин", "маг" и т.д. и, соответственно, распределить артефакты так, чтобы у "мага" максимальными были характеристики знания (KNOWLEDGE) и силы заклинаний (SPELL POWER), а у "воина" — умение атаковать и защищаться (ATTACK & DEFENSE SKILL).

В режиме боя или штурма замка старайтесь сразу нейтрализовать стрелков противника, атаковав их своими летающими отрядами, в этом случае стрелки будут вынуждены драться врукопашную, а в этом виде боя они достаточно слабы.

Помните о том, что драконы и циклопы могут поражать сразу две клетки. Старайтесь чаще пользоваться этим преимуществом и в то же время не забывайте проверять, не попадаете ли Вы по своим отрядам.

Существует специальный код, позволяющий увидеть сразу всю карту. Мы рекомендуем Вам не пользоваться им и играть честно. Но если Вы — новичок и чувствуете, что поначалу игра слишком тяжела для Вас, то можете им воспользоваться. Достаточно во время игры набрать на клавиатуре число 8675309, как темнота, покрывающая карту, отступит и Вы увидите весь мир, как на ладони.

Безусловно, ограниченный объем описания не дал возможности донести до Вас все тонкости и секреты данной игры, да и нет смысла лишать Вас удовольствия первооткрывателя, так как игра таит в себе еще много всяких неожиданностей. Надеемся, что вышеизложенное руководство позволит Вам быстрее разобраться в сути этой замечательной игры и встречать в процессе ее прохождения поменьше затруднений.

Король умер — да здравствует король! Удачи!

JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES

Фирма	SiR-TECH
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Mouse
Видеорежимы	VGA
Звуковые карты	Sound Blaster/16/Pro/AWE, Gravis Ultrasound, Roland и др.

...Иван любовно погладил приклад своей неизменной, никогда не подводившей его винтовки М-14 и, делая на прикладе очередную зарубку, обозначавшую убитого врага, тихо пробормотал: "Хорошо.." Именно так можно себе представить сцену из игры Jagged Alliance, полюбившуюся многим любителям компьютерных игр, предпочитающим игры, соединяющие в себе жанр походовой военной стратегии, приключенческой и ролевой игры. Успех первой игры вдохновил фирму Sir-Tech на продолжение данной серии и, по нашему мнению, DEADLY GAMES удалась на славу. Кому не хотелось бы представить себя во главе лихой команды наемников — "солдат удачи"? Они берутся за любую работу, даже за ту, которая, быть может, не является особенно "чистой", но за нее платят хорошие деньги, а они, как известно, не пахнут.

Итак, Вы — глава альянса наемников, "диких гусей", для которых война и связанные с этим убийства не злодеяния, не что-то из ряда вон выходящее, а просто — тяжелая, опасная, грязная, но все же та единственная работа, которую они знают в совершенстве и которая дает им средства к существованию. Задачи, поставленные перед Вашей командой, будут очень разнообразны: освобождение заложника, "нейтрализация" вражеской группировки, спасение особо ценных данных... Меняются миссии, погода, вооружение, способы достижения успеха, неизменным остается лишь одно: израненные люди, которые несмотря на усталость и численное превосходство врага, составляют одну команду...

По сравнению с первой игрой, данная — значительно дополнена и улучшена. Так, например, введенная система закупки и продажи оружия пришлась весьма кстати, как и появление некоторых новых видов вооружения. Изменений немало, и очень легко оценить их по достоинству — игра захватывает, заставляет переживать за своих героев и вздрагивать при слабом шуршании в окрестных кустах. Кто знает, что может скрываться в них?

Увеличился выбор наемников, добавилось множество новых предметов, на первый взгляд бесполезных, но вносящих подчас перелом в ход игры, типы миссий стали еще более разнообразны, расширилась возможность выбора игровых условий: от очень простых, до составляющих проблему даже профессионалам, прошедшим первый "Альянс" — все это, а также большая реалистичность хода самих боев и многое другое делает Jagged Alliance: Deadly Games несомненным хитом сезона и, безусловно, доставит массу удовольствия любому, кто посвятит этой игре хотя бы несколько часов.

Начало игры

Запустив игру, Вы попадаете в стартовое меню, состоящее из пяти пунктов:

SINGLE PLAYER — игра для одного игрока. Вы можете выбрать любой из следующих подпунктов:

START NEW GAME — новая игра (о ней подробно будет рассказано в следующей главе).

LOAD A GAME — продолжение отложенной партии, для чего достаточно выбрать из появившегося списка ранее записанных игр нужную запись.

CANCEL — возврат в стартовое меню.

MULTIPLAYER — игра для нескольких человек (многопользовательский. вариант игры). Вам доступны следующие режимы:

NETWORK GAME — игра по компьютерной сети.

MODEM GAME — игра по модему. Если у Вашего друга имеется модем, то с помощью данного пункта меню Вы можете осуществить соединение.

DIRECT CONNECT — для игры по нуль-модемному кабелю, т.е. соединение по COM-порту двух компьютеров, находящихся недалеко друг от друга.

CANCEL — данный пункт меню служит для возврата в стартовое меню.

SCENARIO EDITOR — редактор сценариев. Позволяет как редактировать уже имеющиеся сценарии, так и создавать свои собственные.

CAMPAIGN EDITOR — редактор кампаний. Позволяет отконфигурировать как требуется любую кампанию (из списка игровых сценариев) либо создать свою новую.

EXIT TO DOS — возврат в операционную систему.

Новая игра

Выбрав пункт меню *START NEW GAME*, находящийся в меню *SINGLE PLAYER*, Вы можете приступить к игре. Вначале Вам предложат ввести название команды наемников, которыми Вам предстоит руководить. Затем на экране, в его правой половине, появятся изображения четырех футболок различных цветов — синего, зеленого, желтого и красного. Щелкнув мышью на одной из них, Вы тем самым выберете цвет футболок, в которые будут одеты "солдаты удачи" Вашего подразделения в течение всей миссии.

Далее Вы перейдете в меню, состоящее из четырнадцати пунктов (из которых два активны только в режиме *MULTIPLAYER*), в котором следует задать все необходимые параметры и установки будущей игры. Для изменения любого параметра, необходимо щелкнуть мышью (кратковременно нажать кнопку мышки) по изображению гильзы, находящейся рядом с ним. Пункты данного меню делятся на две колонки, рассмотрим их назначение, начав с левой (сверху вниз):

1. Здесь Вы выбираете тип игры. Предлагаемые варианты таковы:

SELECT SCENARIO — в данном пункте имеется возможность выбрать любой из готовых сценариев и проиграть его.

RANDOM SCENARIO — игровой сценарий (из имеющихся) будет выбран компьютером.

GENERATE SCENARIO — для Вас будет автоматически сформирован сценарий с какой-либо стандартной миссией.

SELECT CAMPAIGN — Вы можете выбрать любую из уже имеющихся кампаний.

RANDOM CAMPAIGN — компьютер сформирует кампанию из уже имеющихся сценариев.

GENERATE CAMPAIGN — кампания будет сформирована компьютером из новых сценариев, но со стандартными миссиями.

2. Данный пункт меню отвечает за протяженность кампании, причем активизируется только в том случае, если Вы выбрали *RANDOM CAMPAIGN* или *GENERATE CAMPAIGN*:

SHORT CAMPAIGN — кампания, состоящая из пяти сценариев.

MEDIUM CAMPAIGN — кампания, состоящая из десяти сценариев.

LONG CAMPAIGN — кампания, состоящая из двадцати сценариев.

INFINITE CAMPAIGN — бесконечная кампания (...И вечный бой, покой нам только снится).

3. Здесь выбирается количество наемников в команде, которое может варьироваться от одного до восьми.

4. В этом пункте можно указать, разрешаете ли Вы, чтобы компьютер самостоятельно нанял нескольких наемников для Вашей группы, и если да, то следует указать их количество (данное число обязательно должно быть четным).

5. Войдя в данный пункт меню, Вы имеете возможность выбрать, каких наемников (с какими личными данными, характеристиками и умением) набирать для участия в предстоящем деле (только в случае выбора одиночного сценария):

POOR — только самых дешевых, малоопытных, короче — "убогих".

FAIR — примерно то же, плюс специалисты получше.

GOOD — уже ясно будет, из кого составить приличную команду.

ELITE — к Вам пойдут даже "самые сливки" (если хватит денег на оплату).

ALL — доступен широкий выбор из кандидатов любого класса.

6. Этот пункт активен только в многопользовательском варианте игры (т.е. режиме игры для нескольких оппонентов).

7. Здесь можно задать вооружение и предметы экипировки для Ваших новобранцев (при игре в кампанию данный пункт меню автоматически будет установлен в позицию NORMAL EQUIPMENT):

BASIC EQUIPMENT — самое плохонькое оружие и обмундирование.

NORMAL EQUIPMENT — все самое стандартное.

GREAT — у Ваших людей будет все самое лучшее, за исключением, пожалуй, гранатометов.

Теперь рассмотрим правую колонку, опять-таки сверху вниз:

1. В данной графе появляется возможность задать количество врагов:

FEW ENEMIES — противников мало, порядка 2—5 человек, в зависимости от сценария.

SOME ENEMIES — чуть больше.

SCENARIO ENEMIES — количество вражеских юнитов (солдат) задано выбранным сценарием.

MANY — неприятеля уже порядком.

MAX — Вы уверены, что это не слишком?

При игре в заданную кампанию количество врагов автоматически устанавливается по текущему сценарию.

2. Данный параметр отвечает за интеллект и профессиональные качества Ваших противников (т.е. будет ли вражеский юнит при наличии у него, например, боой гранаты на нее любоваться или попытается все же использовать ее по прямому назначению):

WIMPY ENEMIES — компьютер играет слабо и склонен принимать нерациональные решения.

EASY — играть более-менее легко.

NORMAL — средняя сложность прохождения уровня.

TOUGH — противник начинают доставлять Вам неприятности.

ELITE — это подходит для закаленных ветеранов первого "Альянса", противник очень хитер.

3. В данном пункте меню Вы задаете режим работы карты:

VISIBLE OPPONENTS — позволит Вам видеть всех неприятельских юнитов с самого начала игры, все их перемещения и действия (т.е. игра с открытой картой).

HIDDEN OPPONENTS — Карта открывается по мере продвижения Ваших солдат (т.е. Вы видите то, что увидели они).

4. Данный пункт меню активен только в режиме MULTIPLAYER.

5. Здесь Вы можете выбрать — будет ли число "очков действия" (см. ниже) у Вашей команды и у противника равно стандартному — STANDARD APs, или оно будет увеличено и для тех и для других (впрочем, количество очков, затраченных, к примеру, на выстрел, также возрастет пропорционально) — INCREASED APs. Рекомендуем первый вариант, так как во втором случае противник начинает очень уж далеко перемещаться за один ход, что будет являться для Вас определенной проблемой, впрочем — как Вам больше нравится.

6. В этом пункте Вы можете включить/отключить "кровавость" в игре, т.е. выбрать, будет ли оставаться на земле лужа крови от убитого и тянуться кровавый след при перемещениях раненого бойца. С кровью картина боя выглядит реалистичнее.

7. Выбор количества денег, отпускаемых на игру:

LIMITED FUNDS — ограниченное.

STANDARD FUNDS — стандартное.

GENEROUS — много.

Теперь, в зависимости от того, вошли ли Вы в выбор игры по заданному сценарию или кампании, Вам предлагается выбрать что-то определенное из того или другого. Впрочем, если установлена игра по сконструированному сценарию или кампании, то проблема выбора отпадает и Вы переходите непосредственно к игре.

Экран, на который Вы попали, встретит Вас долгой проникновенной речью Вашего нанимателя — Гаса Тэрболза (GUS TARBALLS), который немного расскажет Вам о себе, о том, что ему от Вас нужно, а также выдаст некоторую информацию о предстоящей миссии: что приблизительно требуется сделать и сколько он за это заплатит. Более четко сформулированную задачу Вы сможете прочитать в табличке CURRENT MISSION (текущая миссия). В ней приводится описание цели миссии, награда за ее успешное выполнение и, что немаловажно, время, в которое следует уложиться.

В самом верху экрана находится таблица, показывающая Ваши успехи при игре в кампанию. Последовательность граф в ней такова: название Вашей команды наемников, количество заработанных очков, количество полученных денег, процент удачно проведенных операций, число убитых врагов, число погибших наемников и соотношение двух последних пунктов.

Чуть ниже, в левой трети экрана, Вам сообщат, на какую по счету миссию Вы выступаете, процентное соотношение числа проведенных миссий и количества потерь, процент потерь и неудачно завершенных миссий. Правее расположена таблица с личными характеристиками Ваших бойцов: имя, количество уничтоженных противников, количество проведенных операций и среднее количество убитых врагов за одну миссию.

В левом нижнем углу расположены две кнопки — MAP и DONE.

MAP — карта местности, на которой будет проводиться операция.

DONE — после ее нажатия Вы попадете на экран непосредственной подготовки к миссии.

Подготовка к миссии

Как мудро заметил великий русский полководец А. В. Суворов — тяжело в учении, легко в бою. Так и в данной игре, одну из главнейших ролей в успешном выполнении задания играет правильная подготовка к нему. Получив от Гаса задание на текущую миссию, Вы попадаете на экран подготовки, на котором можно выделить следующие функциональные клавиши:

START — приступить к выполнению задания, но не спешите это делать — вначале необходимо еще набрать и экипировать команду.

STATUS — позволит вернуться на экран, где Гас давал задание, для того чтобы еще раз просмотреть цель миссии и карту.

OPTIONS — перейти на экран настроек игры.

A.I.M. — щелкнув на этой кнопке, расположенной в правом нижнем углу экрана, Вы свяжетесь с международной организацией, объединяющей "солдат удачи" всех стран мира — Испании, Германии, Англии, России, США. Вы получите возможность просмотреть список членов организации, которых можно нанять для успешного выполнения данной миссии. Общее их число незначительно увеличено (по сравнению с первой игрой) и составляет теперь 60 человек.

Чтобы попасть на экран экипировки бойцов, следует щелкнуть мышкой на любом из портретов, расположенных в верхней части экрана.

Набор команды

Связавшись с A.I.M., Вы увидите портрет одного из предлагаемых Вам бойцов. Здесь же приводится его имя, фамилия и прозвище — нечто вроде боевой клички. Чуть правее расположена небольшая табличка с его личными данными, состоящая из 10 пунктов:

SAL (SALARY) — ежедневная зарплата (имеется в виду максимальная, т.е. та, которую он будет получать, если будет активно участвовать в процессе игры: в боях, на тренировках и т.д.)

HEA (HEALTH) — здоровье наемника, выраженное, как и все нижеследующие характеристики, за исключением опыта, числом от 0 до 100.

AGI (AGILITY) — подвижность, быстрота.

DEX (DEXTERITY) — проворство, ловкость. От этих двух параметров зависит, как много очков действия будет иметь данный солдат в боевых условиях — чем выше значение этих параметров, тем больше очков.

WIS (WISDOM) — ум, интеллект. Данный показатель играет большую роль для своевременного обнаружения противников, различного рода ловушек.

MED (MEDICAL) — способности к оказанию медицинской помощи. Чем данное значение выше, тем быстрее боец будет лечить своих товарищей. Если значение равно нулю, то этот солдат не сможет вытащить даже занозы.

EXP (EXPLOSIVE) — показывает, как хорошо наемник умеет обращаться со взрывчатыми веществами — гранатами, минами, бомбами и т.д. При низком значении данного параметра у бойца велик шанс подорваться на мине, вместо того чтобы обезвредить ее. Все бомбы, мины и т.д., изготовленные данным наемником, будут иметь низкое качество и, как следствие этого, могут элементарно не сработать в нужный момент и сорвать операцию.

MEC (MECHANICAL) — отражает склонность солдата к различного рода технике, т.е. его умение ремонтировать и улучшать оружие, производить ремонт

бронежилетов, открывать двери отмычками и совершать множество прочих полезных операций.

MRK (MARKSMANSHIP) — умение наемника обращаться с оружием, как с холодным, так и с огнестрельным. В зависимости от величины значения данной характеристики боец может промахнуться, стреляя в цель с трех шагов из винтовки, или, напротив, попасть с пятнадцати — из пистолета.

LVL (EXPERIENCE LEVEL) — уровень опыта у данного "солдата удачи". Выражается значением от одного до девяти. С течением времени и повышением различных аспектов мастерства уровень опыта имеет тенденцию увеличиваться, правда, это имеет и негативную сторону — наемник становится более высокооплачиваемым.

Чуть ниже расположено окно, содержащее либо краткую биографию бойца, либо его снаряжение. В самом низу экрана расположены несколько кнопок:

GEAR/BIO — показать в окне биографию наемника либо его снаряжение.

EXIT — с помощью данной кнопки Вы можете вернуться на экран подготовки к заданию.

Здесь же можно увидеть кнопки, имеющие форму стрелок, которые позволяют просматривать весь список кандидатов в члены Вашей команды.

В правой трети экрана расположены портреты бойцов Вашей команды. Щелкнув на любом портрете левой кнопкой мыши, Вы можете отчислить из команды данного бойца, а правый щелчок вызовет небольшой экран со статистическими данными.

Выбирать наемников следует внимательно. Прочитав биографию (занятие отнюдь не бесполезное, так как в ней подчас имеется описание некоторых забавных привычек персонажа, которые могут проявиться в процессе игры), внимательно просмотрите характеристики данного человека и его снаряжение. Выбрав экран с портретом какого-либо наемника, подождите секунд 5—7, ничего не нажимая, и он (наемник, конечно) начнет расхваливать свои качества, перечислять собственные достоинства, т.е. проводить агитацию, чтобы Вы его наняли.

Помните, что в нормально подобранной команде должны быть не только великолепные стрелки, но и хороший механик, даже лучше два — один находится на базе и ремонтирует все, что необходимо, а другой идет на задание. Также очень неплохо нанять медика, чтобы лечить раны, пригодится и эксперт по взрывчатым веществам. Набирая стрелков, следует обратить особое внимание на наличие у них некоторых параметров: во-первых, естественно, они должны уметь точно стрелять, во-вторых — обладать ловкостью и быстротой реакции, иначе можно взять человека, который стреляет как бог, но ходит, как парализованный. Зарплата наемника зависит от уровня его мастерства, чем оно выше, тем больше придется ему платить ежедневно, поэтому не стоит очень усердствовать в наборе самых лучших бойцов — Вы просто не сможете долго оплачивать их услуги. Просмотрев все кандидатуры, сделайте выбор. Совсем не обязательно, для того чтобы выбрать какого-то "солдата удачи" долго прокручивать стрелками весь список — щелкнув правой кнопкой на текущий портрет, Вы вызовете экран с изображением всех кандидатов и сможете выбрать любого из них гораздо быстрее. Выбрав кого-либо, Вы можете нанять его, щелкнув левой кнопкой на его портрете, который присутствует в правой части экрана в списке команды.

Можем порекомендовать некоторых наемников, из которых получается неплохая команда (называем боевые прозвища): IVAN, ICE, SNAKE, SCOPE, LYNX, KELLY — в качестве стрелков, SCULLY и MIKE в рекомендациях не нуждаются, но жалко денег; механики — SPECK (лучше оставлять на базе для текущего ремонта — денег много не просит, а механик великолепный!), BOSS или MAGIC — в качестве полевых стрелков, но можно обойтись и KELLY. Эксперты по взрывчатым

веществам — FIDEL или SMOKE и, наконец, медик на базе — FOX или NEEDLE (их при необходимости можно натренировать по части стрельбы и при отсутствии больных брать на задания — бегают неплохо и стреляют не только в воздух).

Тактика набрать команду на одну миссию, а после выполнения задания расформировать ее и набрать новую, с меньшей, допустим, зарплатой, не проходит — после определенного момента кандидаты начинают отвечать, что у Вас не команда, а проходной двор, а им нужна стабильная работа. Так что лучше ориентироваться на длительное сотрудничество. Среди членов ассоциации свои личные отношения: дружба и неприязнь. Многие просто не пойдут в Вашу команду, если в ее составе уже присутствует KABOOM, POPS не переносит IVAN-а как коммуниста, а взяв в команду одновременно FIDEL-я и HURL-а, Вы лишитесь последнего после первой же миссии — FIDEL его жутко обидит, и он разорвет контракт (договор).

Набрав команду, возвращайтесь на экран подготовки к миссии. Теперь в верхней части экрана появились портреты Ваших ребят и чуть ниже — их характеристики. В нижней части экрана Вы увидите: имеющиеся в наличии деньги, сколько требуется заплатить за день своей команде и расчетный баланс на конец дня. Не забудьте в уме приплюсовать доход, полученный от текущей миссии, и постарайтесь, чтобы дневные расходы не превышали дохода за тот же промежуток времени.

Проведение необходимых настроек игры

В данном меню Вы можете изменить некоторые настройки игры:

SOUND FX — регулировка уровня звуковых эффектов.

SPEECH — вкл./выкл. звуки разговоров наемников во время боевых действий и на отдыхе.

MUSIC — регулировка уровня звучания музыкального сопровождения игры.

SUBTITLES — вкл./выкл. текстовое сопровождение разговоров членов команды (лучше, чтобы данный пункт меню был включен, т.к. воспринимать на слух живую английскую речь под силу далеко не каждому).

ITEM/INFO — отвечает за появление текста подсказки, если навести курсор на какой-либо предмет и нажать правую кнопку мышки.

TRACKING — включает появление на земле следов за прошедшим человеком.

CONFIRM MOVE — Вы избавите себя от необходимости делать двойной щелчок левой кнопкой, когда задаете персонажу направление движения.

SAVE — сохранить текущее состояние игры для последующего ее продолжения.

LOAD — загрузить ранее сохраненную игру.

QUIT — выход в стартовое меню.

DONE — возвращение на экран подготовки к миссии.

В нижней части экрана имеются две полосы (движковых регулятора), с помощью которых производится регулировка уровня громкости звуковых эффектов и музыкального сопровождения игры.

Экипировка "солдат удачи"

Для успешного выполнения задания необходимо к нему хорошо подготовиться. Этим Вы и займетесь на данном экране, который можно разделить на три части: левая содержит список всех вещей и предметов, которые имеются на базе, и портрет наемника с его именем и специальностью. В центральной части экрана дано изображение данного бойца и предметов амуниции, которые

находятся в данный момент в его распоряжении. В правой части экрана имеется изображение его куртки и содержимое ее карманов (от одного до пяти).

Под портретом наемника расположен вертикальный ряд, состоящий из четырех клеток. В них приведен список предметов, имеющихся на базе, который можно пролистать с помощью находящихся рядом стрелок. Между стрелками находится также кнопка с изображением "%" или "#", позволяющая просматривать предметы либо по их количеству, либо по состоянию в процентах, которые показаны слева от списка. Кликнув правой кнопкой мыши на любом предмете, Вы получите его краткое описание. Внизу находится кнопка с изображением "$", перенеся на изображение которой какой-либо предмет снаряжения, Вы можете попробовать продать его торговцу (см. ниже).

В центре экрана показана фигура наемника со следующими вынесенными рисунками: головы, лица, ушей, туловища, обеих рук, ног (земли) и куртки. Вы можете распределять предметы экипировки по соответствующим частям тела — например, солнцезащитные очки или противогаз следует поместить на лицо, различные типы шлемов на голову и т.д. Особый случай представляет рисунок ног: наведя какой-либо предмет на их изображение, Вы избавитесь от него, проще говоря, выбросите. Также и секция с изображением куртки (вынесенная вправо) — одев куртку, Вы, тем самым, получите для размещения предметов еще несколько карманов (от 2 до 5, занимающие правую треть экрана). В куртке в основном и помещается снаряжение наемников — от запасных обойм до аптечек. И, наконец, секция правой руки: у нее имеется еще и подсекция, поэтому, поместив некий предмет в руку бойца, Вы можете, еще один предмет расположить в подсекции и попытаться использовать один предмет на другом — к примеру, если в руке у наемника находится динамит, то, поместив в подсекцию детонатор, Вы сможете изготовить из них взрывчатку. Тем же способом можно модифицировать оружие: держа его в руке, присоедините к нему кусок стали, но это может осуществить наемник с навыками механика. Экспериментируйте, иногда два разных и с виду ненужных предмета дадут совершенно новое, нужное устройство (например, "Коктейль Молотова" получается вообще из четырех кусков различного рода хлама).

Что Вам следует взять на задание? Прежде всего позаботьтесь об одежде для членов своей команды: шлемы, бронежилеты, куртки с максимально возможным числом карманов. Затем оружие и обоймы к нему (количество патронов берите из расчета приблизительно по два на каждый ход миссии — хватит с запасом). Полевому механику необходимы отмычки и фомка (небольшой ломик для открывания ящиков). Раздайте аптечки, причем желательно — каждому наемнику, имеющему способности к медицине (не меньше 15—20), чтобы сам себе мог оказать помощь в случае ранения, иначе придется возвращаться иногда через полкарты, чтобы добраться до врача. Не забудьте фляги, особенно на последних стадиях игры — вода неплохо помогает восстанавливать если не здоровье, то, по крайней мере, силы. Остальное берите исходя из характера задания.

Затем стоит определиться, кого оставить на базе. В принципе, "солдат удачи" в течение дня может заниматься следующими делами:

ON DUTY — отправиться на боевое дежурство.

TRAIN — заняться усовершенствованием какой-либо личной характеристики (точность стрельбы, склонность к механике или медицине, "физике", умение обращаться со взрывчатыми веществами). Для тренировки навыков стрельбы следует поместить в правую руку наемника любое оружие, для занятий механикой — ящик с инструментами.

REPAIR — заняться ремонтом чего-либо. Для этого поместите в его правую руку TOOL KIT (ящик с инструментами), а в левую и карманы куртки — вещи, требующие ремонта (оружие, броня и т.д.).

PATIENT — лечиться. Для успешного лечения требуется, чтобы один наемник был назначен врачом на базе.

DOCTOR — лечить себя и других бойцов. В руке должна быть аптечка.

REST — отдыхать, восстанавливать силы и здоровье, но боец при этом получает не полную дневную оплату (за безделье).

FIRE — отчислить данного наемника из команды.

Над каждым портретом "солдата удачи" имеется надпись, чем на данный момент занят наемник. Щелкнув на ней, Вы попадете в меню, где сможете изменить ему задание.

Если Вы играете кампанию, то после прохождения второй миссии к Вам явится торговец снаряжением MICKEY, который будет предлагать товары по грабительским ценам и пытаться скупить у Вас лишние вещи за гроши. Иногда он продает ценные вещи, на которые стоит не пожалеть денег, но чаще всего лучше отказываться от всякого хлама. Не стесняйтесь поторговаться с ним, особенно когда что-либо продаете — он всегда вначале дает цену в 1.5—2 раза более низкую, чем можно из него выбить в процессе торговли. Хотя, если он продает Вам действительно что-то стоящее, — не стоит рисковать торговаться — существует возможность, что он сочтет Вашу цену неприемлемой абсолютно и продавать товар откажется. Большого дохода от продажи снаряжения, правда, получить все равно не удастся, но лишние 1—3 тысячи выручить все-таки можно (цена гранатомета, например, составляет приблизительно 2.5 тысячи долларов).

Итак, приготовления к миссии завершены и, нажав кнопку *START*, Вы со своим отрядом отправляетесь на задание.

Игровой экран: вид и управление

Попав на игровой экран, вначале Вы видите карту данной местности, но, поскольку воевать в режиме карты неудобно, следует щелчком правой кнопки мыши переключиться в нормальный режим. Игровой экран разбит на несколько частей, которые мы сейчас более подробно и рассмотрим.

Сама игра — походовая (пошаговая), т.е. каждый воин имеет некоторое количество ACTION POINTS, очков действия (в дальнейшем — AP), которые за тур он может истратить на какие-либо действия: перемещение, стрельбу, открывание дверей и т.д. После того как Вы сделали своими наемниками необходимые действия (потратили необходимое, с Вашей точки зрения, количество AP), можете завершить игровой тур нажатием кнопки *DONE*, расположенной в верхнем левом углу экрана. Право хода переходит к противнику, он также проводит необходимые манипуляции со своими войсками и передает ход опять Вам — система, хорошо знакомая по играм типа UFO и X-COM2.

Количество AP у каждого наемника, также как и его здоровье и сила (энергия), отражены рядом с его портретом, расположенным слева или справа от игрового окна, в виде вертикальных графиков. Эти индикаторы имеют следующие цвета: для здоровья — малиновый (закрашивается постепенно желтым по мере получения бойцом ранений либо оранжевым — при перевязанной ране, когда идет процесс лечения), для силы (энергии) — голубой (уменьшается в процессе деятельности бойца, если в него попадает пуля, или на жаре; восстанавливается, если наемник отдыхает или попил воды), и для AP — крайний, оранжевый. Число AP зависит от значения характеристик подвижности и быстроты конкретного бойца, а также от показателя количества имеющейся у него силы.

Над основным игровым окном, на котором развивается основное действие миссии, расположены (слева направо) — счетчик ходов, показывающий, сколько у Вас осталось времени на выполнение задания (щелкнув на нем левой кнопкой мыши, Вы можете еще раз просмотреть задачу, которую требуется выполнить в данной миссии), а также следующие кнопки:

DONE — завершить тур.

INV — после нажатия данной клавиши появляется экран снаряжения конкретного наемника (как при подготовке к миссии).

MAP — карта местности, по которой можно также вести боевые действия, как и в обычном режиме.

OPTIONS — Вы можете вызвать меню настроек игры.

Две последние кнопки доступны только в режиме игры для нескольких игроков и предназначены для обмена сообщениями:

CHAT — с помощью данной опции Вы можете передать личное сообщение одному из участников игры.

TAUNT — нажав эту кнопку, Вы попадете в меню, где сможете выбрать готовое язвительное высказывание, которое произнесет один из членов команды в адрес оппонента.

В верхнем правом углу расположен небольшой индикатор, который закрашивается по мере завершения компьютером своего хода. По скорости его заливки цветом можно сделать весьма приблизительную оценку количества противостоящих Вам войск противника (плюс-минус 3).

Внизу экрана расположены секции, содержащие предметы, находящиеся в руках или карманах куртки активного на данный момент наемника (секция правой руки — слева). Вы можете перетаскивать эти предметы, зажав левую кнопку мыши. Если Вам необходимо поместить предмет из одной руки в другую (при этом АР не тратятся), достаточно щелкнуть на предмете, находящемся в руке, правой кнопкой мыши, и он окажется в другой руке воина. Правый клик на любой секции куртки вызовет экран снаряжения наемника (аналогично кнопке меню *INVENTORY*).

Рассмотрим теперь непосредственно способ управления бойцами. Чтобы выбрать одного из наемников, достаточно щелкнуть левой кнопкой один раз на его портрете, и экран будет отцентрован на данном бойце. Второй щелчок сделает данного солдата активным.

Наведя курсор, имеющий форму рамки, на тот квадрат игрового экрана (не занятый деревом или скалой), куда Вы хотите отправить наемника, Вы увидите появившиеся внутри рамки курсора цифры (если цифры не появляются, значит путь в данный квадрат невозможен по ряду причин), обозначающие количество АР, необходимое бойцу для того, чтобы добраться до данного места. Левым кликом мышки (в дальнейшем левый клик — ЛК, правый — ПК) зафиксируйте квадрат, в который Вы собираетесь направить наемника (появятся следы, показывающие наиболее короткий путь до цели, которым и пойдет боец), еще раз ЛК, и наемник двинется в путь. Он остановится лишь в том случае, когда у него кончатся АР на данный ход, либо если он что-нибудь заметит: врага, предмет или подозрительное место (если, конечно, заметит). Количество АР, тратящихся на перемещение, не всегда одинаково — оно может составлять от двух за квадрат (по дороге, тропе или в домах) до шести-семи (если боец переправляется через реку или идет по колдобинам, оставшимся после взрыва). Помните: короткий путь далеко не всегда самый оптимальный — он может пролегать по отлично простреливающейся открытой местности, где Вас подстерегут враги. Иногда лучше пробираться по лесу или обойти по реке, потратив в два раза больше АР, но имея при этом прикрытие в виде деревьев или кустов. Если у наемника не хватило запаса ходов для того, чтобы дойти до цели за один тур (т.е. до передачи хода компьютеру), то в следующем туре совсем не обязательно заново указывать ему квадрат назначения. Вокруг портрета данного бойца возникает синяя рамка, которая показывает, что наемник куда-то направляется, и ЛК на портрет вызовет продолжение его движения.

Если Вы хотите, чтобы член Вашей команды, например, тихо и скрытно подошел к двери и его не услышали бы враги — попробуйте, указывая квадрат, в который должен направиться боец, прижать клавишу \Shift\. Вы увидите, как резко увеличилось число AP, которые предполагается потратить на передвижение, но Ваш боец преодолеет весь этот путь "на цыпочках", пытаясь производить как можно меньше шума. Насколько ему это удастся — зависит от его характеристик ловкости и изворотливости.

На конец хода желательно зарезервировать пару AP на то, чтобы наемник мог присесть, уменьшим тем самым свою уязвимость в случае обстрела его неприятелем. Для этого необходимо сделать ПК на нем, а когда рамка станет красной — щелкнуть левой кнопкой мыши, и боец присядет. Таким же образом можно подняться, хотя, в принципе, тратить 2 AP на то, чтобы встать, абсолютно необязательно — если Вы укажете наемнику продолжать путь, он встанет и пойдет, не тратя при этом лишних AP. Во время перестрелки, до ее окончания, членам команды не следует стоять в полный рост, лучше присесть — меньше шансов попасть под пулю.

Наемник может оглянуться в любую сторону. Чтобы это сделать, следует выбрать нужное направление, нажать правую кнопку мыши и, не отпуская ее, сделать ЛК. Это полезно, если стреляют со спины и Вы не видите противника, либо, если Вы ожидаете появления врага с какой-либо стороны (развернитесь в ту сторону, чтобы заметить его раньше, чем он Вас).

Чтобы выстрелить по какому-то объекту, необходимо, наведя на него курсор, сделать ПК, появится прицел с цифрами внутри, показывающими стоимость выстрела в AP. Нажав левую кнопку, Вы зафиксируете прицел и получите возможность изменить число очков, которые наемник потратит на выстрел. Это число варьируется в радиусе минимального значения плюс 4 очка, и чем больше Вы потратите AP, тем больше вероятность попадания в цель. Выбрав нужный уровень AP, сделайте ЛК. Наемник выстрелит, если цель находится на линии огня, в противном случае (если какой-то посторонний объект загораживает цель) боец предупредит Вас об этом. Вы можете проигнорировать его слова и, повторив операцию, попытаться все же выстрелить. Шансы точно попасть в цель, конечно, имеются, но они крайне малы, поэтому лучше положиться на интуицию и зоркость членов своей команды.

Использование чего-либо из предметов снаряжения наемников возможно лишь в том случае, если данный предмет находится в правой руке бойца. Для этого щелкните правой кнопкой мышки, и курсор примет соответствующую предмету форму: красного креста для аптечки, бомбы с фитилем — для взрывчатки, щупа — для металлоискателя и т.д. После этого, наведя курсор на цель использования этого предмета, сделайте ЛК. Если курсор принимает форму вопросительного знака, это означает, что либо данный предмет невозможно использовать таким путем, либо в случае, например, гранатомета — подсказывает, что гранатомет необходимо перезарядить.

В случае находки каким-либо наемником некой вещи, следует навести на нее курсор мыши, и через пару секунд он примет форму руки (то же самое произойдет, если навести курсор на предмет, зажав клавишу \Ctrl\). После этого, сделав ПК, Вы можете посмотреть, что это такое, либо, сделав ЛК, дать команду наемнику, чтобы он поднял данный предмет.

Если же Вы навели курсор на какой-либо объект (на куст, стул или сейф) — он примет форму креста. Щелкнув левой кнопкой, Вы вызовете курсор-руку, после чего сможете "потрогать" данный объект. К примеру, если это сейф или ящик, то наемник попытается его открыть. Стоит также "трогать" пустые на первый взгляд, полки, столы и т.д. — из них также можно извлечь полезные предметы, хотя и не так часто, как хотелось бы.

После выполнения Вашей командой боевого задания и уничтожения всех противников, если при этом у Вас осталось еще несколько ходов до конца отведен-

ного времени, попытайтесь побродить наемниками по игровому экрану. Может случиться так, что где-то в стороне стоит пара ящиков с весьма неплохим снаряжением. Если Вы не желаете тратить время на обследование местности (а напрасно) — нажмите клавишу \W\ и команда будет возвращена на базу.

Щелчок левой кнопкой мышки на индикаторе здоровья, силы и AP наемника вызовет небольшой экран с его статистическими данными, а ПК на его портрете — меню, в котором имеется возможность установить следующие параметры непосредственно для данного бойца:

MAXIMAL AIM — при подготовке к выстрелу всегда будет показано максимально возможное число AP, которые можно потратить, что весьма полезно, если Вы предпочитаете один точный выстрел двум неточным.

RESERVE POINTS — зарезервировать AP для выстрела, т.е. из AP, отпущенных на данный ход, компьютер будет удерживать (оставлять) число, достаточное для (минимального) выстрела. Когда в течение своего хода количество AP наемника приближается к этому числу, Вы увидите предупреждение, которое крайне полезно, т.к. позволяет не рассчитывать AP самому, если Вы предполагаете "перехватить" (см. ниже) противника в момент его хода. При включении данного пункта вместе с приведенным выше пунктом *MAXIMAL AIM* предупреждение выдается, когда остается AP, достаточное на выстрел с максимальными параметрами.

MUTE — замолчать. Эта опция позволяет (к примеру, если Иван уже надоел своим "хорошо, хорошо") отключить разговоры данного персонажа.

Определившись с управлением наемниками, перейдем к рассмотрению одной из важнейших глав, в которой будут описаны различного рода средства уничтожения.

Типы вооружений

Начнем со стрелкового оружия, роль которого является в игре ключевой. Его количество и разнообразие увеличено по сравнению с первым "Альянсом", а также внесены некоторые изменения в уже имевшиеся модели. Перечисление идет в порядке возрастания эффективности действия оружия (по нашему мнению):

S & W.38 — револьвер 38-го калибра. В обойме — 6 патронов. Оружие, которым полезнее забивать гвозди, нежели стрелять из него: радиус действия поразительно мал (т.е. с расстояния, превышающего 5—6 квадратов, вероятность попадания практически равна нулю), убойная сила — ниже всякой критики. К тому же количество AP, тратящихся на выстрел, весьма солидное. Ни глушитель, ни оптический прицел к нему не подходят. И вдобавок — его невозможно модифицировать. Чем скорее Вы от него избавитесь (продадите, выкинете) — тем лучше. Короче: использовать можно, если под рукой больше ничего нет.

COLT.45 — классический кольт 45-го калибра, полицейский вариант. В обойме — 6 патронов. Несколько увеличенный радиус и скорострельность делают этот пистолет более предпочтительным, нежели предыдущий. Модифицировав его, можно получить дальнобойность и убойную силу пули приблизительно как у "Беретты".

BERETTA 9mm — "Беретта" (из фильмов про Дж. Бонда). В обойме — 15 патронов. Значительно больший радиус действия, нежели у первых двух видов, плюс к этому — это один из самых скорострельных видов вооружения, присутствующих в игре (т.е. на выстрел тратится гораздо меньше AP). Убойная сила выстрела не очень велика. Модифицированная "Беретта" по характеристикам несколько похожа на "Узи".

UZI SMG — обыкновенный автомат системы "Узи", модель производства Израиля. В обойме — 15 патронов. Использует те же патроны, что и "Беретта", в принципе, похож на нее во всем: по дальности, мощности, скорострельности, превосходя немного по каждому пункту. Неплохое оружие, если Вы делаете ставку на количество выстрелов, а не на их качество.

.357 MAGNUM — один из лучших пистолетов в игре. В обойме — 6 патронов. Можно использовать патроны калибра 38 от первого револьвера. Мощный выстрел, радиус действия сравним даже с радиусом выстрела из помпового ружья, относительно высокая скорострельность. При выстреле с близкого расстояния можете смело рассчитывать на нанесение противнику повреждений очков на 25—40 (речь идет, безусловно, о ранних стадиях игры и незащищенном противнике).

.44 REDHAWK — "красный ястреб" — так переводится название данного револьвера и следует сказать, что "удар клюва" этого "ястреба" может повергнуть на землю кого угодно. В обойме — 6 патронов. Радиус действия как у "Винчестера", аналогичная мощность выстрела, особенно в пределах одного экрана, высокая скорострельность — все это делает данный пистолет самым мощным во всей игре.

.12g SHOTGUN — помповое ружье системы "Винчестер" — оружие морской пехоты. В обойме — 6 патронов. Мощный выстрел и большой радиус действия, к сожалению, сводятся на нет тремя серьезными недостатками: его невозможно модифицировать, точность стрельбы, мягко говоря, оставляет желать лучшего и при использовании этого оружия уходит больше AP, чем при применении любого другого вида вооружения, не считая гранатомета и мортиры. Максимум, что можно выжать из него, это два выстрела по минимуму, либо один, но более-менее точный. Об установке на него глушителя и снайперского прицела можно забыть.

.12g RIFLE — улучшенный вариант SHOTGUN-а, имеет большой радиус стрельбы и неплохую убойную силу пули. В обойме — 6 патронов. Использует те же обоймы, что и "Винчестер". К тому же выгодно отличается повышенной, по сравнению со своим предшественником, скорострельностью. Будучи модифицировано, это ружье может сравниться даже с представителями класса автоматических винтовок, но, как и винтовки, — несовместимо с глушителем.

M14 RIFLE — знаменитая автоматическая винтовка M14, находящаяся на вооружении американской армии уже много лет. В обойме — 20 патронов. По всем параметрам превосходит вышеперечисленные виды стрелкового оружия, уступая лишь своему модифицированному варианту и M16. С использованием данной винтовки выстрел по противнику, находящемуся за полтора — два экрана от Вашего бойца, становится реальностью.

M16 RIFLE — автоматическая винтовка M16 является, безусловно, лучшим оружием на все случаи жизни. В обойме — 20 патронов. Превосходя все имеющееся в наличии стрелковое оружие, делает реальным уничтожение противника с одного выстрела. Хотя на более поздних стадиях игры (речь о кампании) имеются противники, против которых и это не всегда помогает.

Помимо стрелкового вооружения, существует несколько видов холодного оружия, в основном это — различного рода ножи. Использовать их можно, стоя вплотную к противнику, точно так же задавая количество AP, от которых зависит — попадете ли Вы или нет. Подчас они действительно приносят пользу, так как наносят более серьезные повреждения противнику, нежели пистолет типа

.38 или кольт .45 с той же дистанции (странно, не правда ли?). Ножи встречаются следующих видов:

KNIFE — обычный охотничий нож.

COMBAT KNIFE — кажется, у Сталлоне в "Рэмбо" такой же, он более опасен, нежели первый.

MACHETE — мачете, большой латиноамериканский нож (почти сабля), по остроте и качеству не уступающий боевому.

LETTER OPENER — нож для вскрывания конвертов (встречается и такой), в качестве боевого оружия практически бесполезен.

К сожалению, нож в игре нельзя использовать в качестве метательного оружия. А вот бензопилы, которых в игре целых два вида, по идее, могли бы быть лучшим орудием убийства ближнего боя, но, хотя урон противнику они могут наносить немалый, существует два обстоятельства, препятствующих их широкому применению: во-первых, они требуют много AP (10—12 по минимуму) на один "запил", а, во-вторых, — уж очень сложно вообще попасть в противника данным видом вооружения. Из трех-четырех попыток успешной бывает, как правило, только одна, так что гораздо удобнее и эффективнее не пожалеть пары-тройки патронов и воспользоваться стрелковым оружием.

Немаловажную роль в проведении боевых действий играют гранаты. Их очень удобно использовать для поражения групп противника, так как радиус их разрыва достаточно велик. Не стоит их сильно экономить: если видите группу, состоящую хотя бы из трех противников — бросайте гранату не раздумывая, это окупится сэкономленным временем. Использование гранат происходит так же, как и стрелкового оружия: Вы наводите курсор на цель, фиксируете его, задаете точность броска и... Не стоит забывать, что сила любого члена команды не беспредельна и он не может метнуть гранату, скажем, на расстояние в два экрана. Следует быть очень осторожным в процессе их метания на пересеченной местности или в постройках — велик шанс, что наемник запустит гранату по неправильной траектории и она упадет недалеко от него самого или его боевого товарища. Гранаты бывают следующих типов:

GRENADE — обыкновенная лимонка, средней убойной силы, радиус разлета осколков — квадрат взрыва гранаты плюс два квадрата во все стороны.

TEAR GAS — стандартные гранаты, применяемые полицией для усмирения демонстрантов, представляют собой резервуар со слезоточивым газом. Радиус распространения газового облака — точка падения, плюс два квадрата в первый тур, затем облако распространяется дальше. Снимают большое количество энергии, не поражая здоровье. Значительно снижают меткость стрельбы и дальность видимости. Очень полезно подбрасывать такие гранаты в дома: либо противник там и поляжет, лишившись сил, либо начнет выбегать на улицу, ничего не видя, и, как следствие этого, не представляя опасности.

MUSTARD GAS — граната содержит в себе так называемый горчичный газ, или иприт, впервые примененный германской армией в Первую мировую. Ядовитый газ без цвета. По силе поражения равен приблизительно стандартной лимонке, однако радиус поражения больше — точка падения гранаты плюс три квадрата. Быстро выветривается, поэтому не воздействует на противника так длительно, как слезоточивый газ.

STUN GRENADE — парализующая граната. Радиус поражения, как у гранаты с ипритом, наносимый неприятелю вред — одно очко здоровья и отнимается очень много энергии. Полезная вещь, ведь, как правило, хватает пары этих гранат, чтобы противник свалился замертво — у него просто кончатся силы, несмотря на то что здоровья может быть еще много.

MOLOTOV COCKTAILE — "коктейль Молотова", гремучая взрывоопасная смесь, изготавливаемая из "подручных материалов". Ее компоненты: машинное масло и немного бензина, все это заливается в стеклянную банку и туда вставляется фитиль (из куска ткани). Все это должен проделывать наемник, являющийся специалистом по взрывчатым веществам. Действует приблизительно как обычная граната, с той же мощностью и радиусом поражения. Одно отличие — "коктейлем" нельзя выстрелить из гранатомета.

GRENADE LAUNCHER — гранатомет является еще одним нововведением по сравнению с первым "Альянсом". Это устройство предназначено для стрельбы любыми видами стандартных гранат. Для выстрела необходимо поместить гранатомет в секцию правой руки, а снаряд (гранату) — в подсекцию. Соответственно, после выстрела необходимо будет перезарядиться. Действует как ружье, то есть граната летит не навесом, а по прямой. Очень полезное оружие, так как значительно улучшает меткость попадания и дальность полета гранаты. Также является, как уже было сказано выше, неплохим источником денежных поступлений.

Многие геймеры (игроки), что играли в первый JAGGED ALLIANCE, часто жаловались на отсутствие в игре бронетехники или, на худой конец, какой-нибудь завалящей пушки. Авторы игры, идя навстречу пожеланиям клиентов, ввели в игру оружие, способное изменить ход любой битвы:

MORTAR — мортира. Данное оружие является по своему принципу действия небольшим минометом, который стреляет снарядами по навесной траектории. Заряжается, в отличие от гранатомета, исключительно "своими" боеприпасами и стреляет на очень большую дистанцию — два экрана. К тому же мощность взрыва данных снарядов в два раза больше, нежели у обычной гранаты, да и радиус разброса осколков также больше. Если какой-либо солдат (член ли команды или противник) находился рядом с точкой взрыва, его относит взрывной волной на пару клеток в сторону. В общем, имеется только одна маленькая проблема: мортира и снаряды к ней очень редко встречаются в ходе игры.

Внимательно следите за состоянием вооружения Ваших бойцов. Не стоит сразу использовать только что найденную, например, винтовку, если ее параметры лежат в пределах процентов двадцати от исходных характеристик. Дело в том, что чем хуже состояние оружия, тем больше шансов, что его заклинит или у него перекосит боек во время стрельбы. В этом случае поперек данного оружия появится надпись <JAMMED>. Исправить данную ситуацию можно тремя способами: продолжать пытаться выстрелить и тогда, с очень маленькой вероятностью, оружие может заработать (впрочем, только для того чтобы его вновь заклинило через выстрел), либо попытаться капнуть машинного масла из масленки, или отдать механику на базе, чтобы он его отремонтировал. Третий вариант наиболее предпочтителен, так как позволяет избежать появления данной ситуации в будущем.

То же самое можно сказать в отношении гранат и зарядов для миномета. Если их состояние ниже всякой критики, то после того, как Вы их метнете или выстрелите, существует возможность, что та же граната просто упадет на землю, так и не разорвавшись (после одного такого случая граната разорвалась самопроизвольно через тур, в момент, когда рядом уже не было врагов, а проходили наемники). Так что лучше не рисковать, а постоянно загружать работой своего ремонтника.

Теперь немного внесем ясность в процесс модернизации Вашего вооружения. Практически любые виды оружия можно попытаться улучшить. Для этого следует поместить данное оружие в правую руку, а в ее подсекцию положить кусок стали (CHUNK OF STEEL). Это не действует, правда, с револьвером .38, "Винчестером", гранатометом и мортирой. Модифицированный вариант обладает улуч-

шенной убойной силой и точностью выстрела. Также довольно значительно увеличивается дальность стрельбы из данного оружия. Не забудьте, что проводить операцию по модификации вооружения должен механик, чтобы не испортить оружие. Также, для большего удобства ведения боевых действий, в игре предусмотрены два "довеска" к оружию. Речь идет о глушителе (SILENCER) и оптическом снайперском прицеле (SNIPER SCOPE). Они также помещаются в подсекцию, и также не всегда совместимы с некоторыми видами оружия: например, нельзя использовать глушитель с автоматическим оружием типа винтовки M14. Первый предназначен для снижения громкости выстрела (правда, не очень ясно, для чего это нужно). Оптический прицел является очень полезным дополнением, так как сильно улучшает меткость стрельбы. Естественно, что ни тот ни другой нельзя установить на гранатомет или миномет. Также улучшению точности выстрела и широте обзора помогают солнцезащитные очки. Противогаз же, напротив, сильно сужает поле зрения бойца.

Еще несколько слов об экипировке

Немаловажным аспектом экипировки являются различного рода средства защиты и маскировки. В качестве базовых средств защиты тела можно назвать кевларовый бронежилет (KEVLAR VEST) и шлем (HELMET). Каждый из них добавляет некоторое количество процентов "брони" (которое отображается на экране экипировки) на теле наемника. Причем качество защиты напрямую зависит не только от типа бронежилета, но и от его состояния — чем оно хуже, тем меньше процент защищенности бойца. Более надежными средствами защиты являются SPECTRA SHIELD (бронежилет, по пуленепробиваемости лучше кевларового раза в четыре) и кевларовая каска (KEVLARHELMET). Интересно следующее: любой из типов шлема или бронежилета можно обработать смесью под названием COMPOUND 17, которая образует вместе с кевларом, являющимся основной составляющей всех средств защиты, гораздо более твердый материал, который значительно улучшает защитные свойства. Впрочем, обработанный смесью кевларовый жилет все равно менее надежен, чем необработанный жилет-спектра. Из средств защиты от пуль и осколков можно выделить также и "бронированную" куртку SHIELDED VEST, которая дает неплохой уровень личной защиты. Ее недостаток, который выявился еще в первом "Альянсе", — полное отсутствие каких-либо карманов — в данной игре устранен. Отныне у этой куртки имеется целых три кармана, что делает ее наиболее предпочтительной в качестве защитной одежды. В комбинации с обработанными смесью спектра-щитом и кевларовой каской данная куртка обеспечивает потрясающую защиту от пуль. Однако тут возникает другая проблема. Так как при любом попадании пули (даже если оно и не уменьшило процент здоровья Вашему бойцу) наемник теряет силы, то может возникнуть такая ситуация: солдат лежит на земле без сил, но с полным здоровьем, рядом находятся два неприятельских солдата, которые с близкой дистанции безуспешно пытаются его уничтожить, прострелив его бронежилет. Конечно, рано или поздно им это все же удастся, если не принять надлежащих мер.

В боевых действиях, которые ведет Ваша команда, очень важную роль играет один момент: кто кого быстрее заметит — Ваш боец противника или наоборот. Поэтому вопрос маскировки приобретает первостепенное значение и в какой-то мере его помогает решить набор камуфляжной краски (CAMOUFLAGE KIT), предназначенной для нанесения на лицо и предметы одежды. Для его использования, щелкните выбранным набором на фигуре наемника. Камуфляж не вечен, и после выполнения 3—4 миссий его следует обновить. Одного набора хватает на 5 "покрасок". О пользе применения камуфляжа — в следующей главе.

Советы и дополнения

В этом разделе будет подробнее рассказано о некоторых особенностях игры, способах достижения цели и приведены некоторые примеры из опыта проведения "тактических операций".

Каждый член команды противника имеет определенную окраску соответствующего цвета и при наведении на него курсора мыши появляются его имя и состояние здоровья. Возможны следующие варианты:

CRITICAL — критическое состояние.

WOUNDED — раненный.

POOR — слабое здоровье.

HEALTHY — здоров.

STRONG — полный сил и здоровья противник.

EXCELLENT — враги с таким великолепным здоровьем в игре практически не встречаются.

Как уже было сказано выше, игра является походовой, как в шахматах, — делает ходы Ваша команда, затем — противник. Но не все так просто — имеется одна особенность, придающая игре дополнительную остроту. Речь идет о так называемом перехвате хода противника. Как это выглядит: если, предположим, у Вашего бойца осталось некоторое количество неиспользованных в данный ход AP (допустим, 12) и он вдруг, в течение хода противника, замечает вражеского солдата, то появляется вероятность совершить "прерывание" <INTERRUPT> хода оппонента. Т.е. вдруг Ваш наемник вновь становится активным и получает возможность истратить оставшиеся AP, например: 8 — на выстрел, 2 — на уход за дерево и 2, чтобы присесть. После того как Вы истратили должное число AP, Вы снова нажимаете *DONE* и компьютер (или Ваш оппонент-человек) продолжает совершать свои ходы. Данная возможность очень полезна в следующих случаях: если Вы догадываетесь, что с такой-то стороны появится враг (например, из двери дома), то, встав рядом с дверью (не забудьте только зарезервировать определенное количество AP на перехват хода!), Вы, скорее всего, перехватите его в момент появления в дверном проеме. Естественно, что то же самое могут проделать и с Вашими солдатами. Так, часто происходит следующее: если Вы идете по пересеченной местности, где обзор затруднен, противник может увидеть Вас раньше, чем Ваш боец его. В принципе, для этого и существует "боевая раскраска" — дабы Вы могли более незаметно подобраться к месторасположению врага.

Немного о тактике игры. Не стоит ввязываться в длительные перестрелки с противником с дальней дистанции, если только Ваши наемники не экипированы автоматическим оружием. В противном случае Вы можете потратить массу патронов и главное, времени впустую. В отличие от первого "Альянса", где лимит времени практически не замечался, здесь часто будет возникать такая ситуация, что выполнить задание Вам удастся только в последнем туре. Старайтесь перебежками подобраться к врагу, непременно приседая по окончании продвижения и постоянно держа некие объекты (кусты, угол дома), находящиеся на линии огня между собой и противником, в качестве прикрытия. К тому же, чтобы точно попасть во врага с дальнего расстояния, Вам в любом случае придется стрелять, задействуя резерв AP для повышения меткости, в то время как с близкой дистанции, даже стреляя по минимуму, Вы имеете хорошие шансы на попадание, впрочем, как и противник, конечно.

Игра изобилует различного рода ловушками. Они могут быть следующих типов: мины, скрытые рубильники, которые Вы активируете, случайно пройдясь по некоему квадрату, после чего что-нибудь обязательно взрывается. Относительно часто, после того как Вы попробовали взять какой-либо предмет, боец

предупреждает, что на нем установлена мина-ловушка и предлагает разрядить ее. Безусловно, заниматься этим должен Ваш специалист по взрывчатым веществам. Иногда, проходя по местности, боец замечает какую-то странную землю полуразрытую, полуприсыпанную, и, предупреждая Вас об этом месте, предлагает поставить на данном квадрате голубой флажок, символизирующий, что в районе данного квадрата следует проявлять осторожность. Вы можете согласиться с ним, но помните, что этот голубой флажок будет виден не только Вам, но и противнику, который также будет избегать данного места. Однако наемник может и не заметить мину, что приведет к сильному взрыву. Сапер в данной игре может ошибиться и два раза, но третий он переживет вряд ли. Чтобы быть уверенным, лучше всего использовать металлоискатель (METAL DETECTOR). Использовать его можно следующим образом: последовательно сделать на точке, в которую Вы хотите переместиться, вначале ПК (курсор примет форму щупа), затем ЛК. Каждый пройденный квадрат, обследованный таким образом, будет отнимать по 5 АР. Сапер автоматически расставит голубые флажки и, если путь этого бойца, первоначально признанный оптимальным, будет пролегать через мину, наемник сразу же сменит его на другой. Радиус, на котором металлоискатель "замечает" мины — точка использования плюс 2 клетки во все стороны. Ваш солдат может попробовать прикоснуться к этому голубому флажку. Либо Вы выкопаете мину, либо найдете какой-то переключатель, который все-таки лучше не трогать, либо может прозвучать предательский щелчок.

Во время выполнения миссии держитесь, по возможности, группами по два-три человека, рассредоточенных в квадрате приблизительно 6 на 6 клеток. Рассредотачиваться необходимо для того, чтобы всю Вашу группу не накрыли одной гранатой или снарядом из миномета. Во время боя желательно фокусировать огонь на одной цели — убрав одного, переходите к следующему. Гораздо выгоднее и рациональнее "отстреливать" неприятеля последовательно одного за другим. Хотя Вы можете избрать и другую тактику и стрелять по принципу "каждому наемнику — своя цель". В этом случае Вы раните большее количество солдат противника, но нанесете всем им значительно меньшие повреждения. Если у Вас имеется мортира, то у Ваших ребят никогда не будет проблемы с проникновением в какое-либо здание: достаточно выстрелить один раз из нее в стену дома — Вы и от стены избавитесь и, возможно, спрятавшимся там врагам станет как-то не очень уютно.

В случае, если Вашего наемника ранили, решите, будет ли он делать себе перевязку. Если Вы видите, что Вас поджимает время, лучше, если данный боец еще поможет Вам огневой мощью. Но при открытой ране человек очень быстро теряет свои силы. Следите внимательно за индикатором его сил и старайтесь не переусердствовать, иначе Ваш боец рискует свалиться без сознания, после того как сделает очередной шаг. Решив же сделать ему перевязку с помощью другого наемника, помните, что тот, кого перевязывают, может в это время вести огонь, прикрывая и себя и оказывающего ему помощь. Полезный совет относительно процесса лечения: если у Вас имеются две полупустые аптечки, Вы можете легко совместить их в одну без потери в процентном отношении.

В принципе, все советы по игре можно свести к четырем основополагающим моментам: перемещайтесь осторожно, открытые места преодолевайте быстро, стреляйте реже, но точнее, не жалейте гранат. В этом совете присутствует основа, дополнить и разнообразить которую каждый может по своему вкусу и совершенно по-разному. Тактика, по которой строится план прохождения конкретной операции, варьируется от миссии к миссии, от человека к человеку. Помните — существует множество путей, ведущих к заветной цели.

Обучающая кампания

В игре имеется обучающая кампания, состоящая из семи сценариев, призванная облегчить Вам процесс знакомства с игрой. Если Вы новичок, в процессе прохождения кампании Вы получите необходимые тактические навыки,

приобретете опыт обращения с оружием, а также полностью освоитесь с управлением и тонкостью использования предметов. Вкратце рассмотрим каждый из сценариев, представляющих собой очередную ступень на пути усложнения цели задания и условий ее достижения.

Миссия 1

Набрав команду и полностью экипировав ее, Вы начинаете игру. Цель данного сценария — ознакомить Вас с процессом управления в игре. Вам сразу предложат выдавать последовательно окна помощи. Не обязательно соглашаться немедленно — в процессе игры помощь вызывается нажатием клавиши \H\. Вам будут противостоять два противника, которых члены Вашей команды немедленно заметят. Все, что потребуется — это "нейтрализовать" их. Наемники находятся под прикрытием деревьев, враги же, напротив, — в чистом поле. В общем, у Вас не должно возникнуть проблем.

Миссия 2

Вашей задачей станет ликвидация одного конкретного штатского противника. Чуть увеличенное число неприятеля не должно вызвать трудностей. Вы также сможете опробовать действия своего подразделения в здании, где следует вскрыть ящики со снаряжением. Постарайтесь первые два хода воздержаться от стрельбы и подобраться к противнику поближе — так легче Вам будет их уничтожить. Пожалуй, только быстрые перемещения объекта поиска смогут несколько усложнить Вам выполнение задания — бегает этот человек быстро (по возможности попытайтесь ранить его первым же выстрелом, чтобы не убежал далеко).

Миссия 3

Изменяется тип задания — на этот раз Вам будет предложено отыскать видеокассету с неким интересующим клиента материалом. Вы ознакомитесь с процессом открывания дверей отмычками и ключами, получите навыки действия в закрытых помещениях. Ключи, расположенные вертикально — для обычных дверей, горизонтально — для дверей с навесными замками.

Миссия 4

Впервые Вам предложат продемонстрировать свой опыт в использовании ВВ (взрывчатых веществ). Задача — взорвать мост, расположенный к югу от места высадки. Лучше проделать это, предварительно переправив по нему пару человек к зданию, в котором могут найтись интересные вещи. Также впервые Вам встретится мина-ловушка, установленная на предмете (коробке с патронами 12g. AMMO). Попробуйте обезвредить ее силами своего сапера.

Миссия 5

Задача в данной миссии — всего-навсего проникнуть в дом, расположенный в южной части карты боевых действий. Препятствий два: немногочисленные противники и многочисленные мины. Справиться с первыми Вам помогут навыки, приобретенные в предыдущих заданиях, а со вторыми — металлоискатели (см. выше). Хотя, если Ваша команда состоит из высококлассных наемников, последние могут с 90-процентной гарантией обнаруживать ловушки интуитивно. Это полезно, так как позволяет не тратить AP, чтобы проверять металлоискателем подозрительные участки земли. Подсказка: дорога перед домом в паре клеток от входа практически полностью в минах.

Миссия 6

В этой миссии боевая задача заключается в подрыве спутниковой антенны, расположенной слева от здания. Вы сможете обрести навыки стрельбы из мортиры, которая лежит рядом с точкой старта, попробуете сражаться сразу с группами противника несколькими наемниками одновременно. Главное в данной миссии — не терять лишнего времени, ибо взорвать антенну можно двумя методами: во-первых, прямым попаданием из мортиры, что несколько затруднительно и включает большой элемент случайностей и, во-вторых, — установкой взрывного устройства. Чтобы установить последнее, следует действовать быстро, так как

количество врагов на порядок выше того, что встречалось Вам ранее. Совет: мортиру приберегите для стрельбы по группам вражеских солдат, 1—2 наемника идут от точки старта на юг и стреляют сквозь кусты, а остальные совершают марш-бросок в форме петли к зданию. Подрывник не должен принимать участие в бое на повороте — время дорого. Прикрытие его огнем стрелкового оружия и гранатами не будет лишним.

Миссия 7

Миссия, задачу в которой можно сформулировать следующим образом: тихо подойти и громко уйти. Чтобы добыть предмет, являющийся целью миссии, Вам следует пробираться очень осторожно, чтобы противники не заметили Ваших бойцов и не уничтожили данный предмет. Пробирайтесь северным путем. Будучи обнаруженными, немедленно устраняйте того, кто Вас заметил, и быстро перемещайтесь к северному входу в здание (всего их два). Если увидите противника — не жалейте гранат или снарядов для мортиры (если они остались с прошлого задания). Пусть один член команды не принимает участие в перестрелке, а сосредоточится только на быстром перемещении к цели. В этом случае у Вас не должно возникнуть особых трудностей.

Вы успешно прошли учебную кампанию, и хочется надеяться, что навыки, обретенные в процессе ее прохождения, помогут Вам в главном — в достижении победы в основной кампании JAGGED ALLIANCE и признании Вас членами Вашей команды "солдат удачи" настоящим командиром.

LYNQ

Фирма	ANARCHY ENTERTAINMENT INC.
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Mouse
Видеорежимы	SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster, Adlib

Вашему вниманию предлагается новая логическая игра-головоломка — LYNQ. Цветная трехмерная игра поможет Вам развить такие полезные качества, как внимание, терпение, пространственное воображение. Игра проста по замыслу и понятна даже ребенку. Она не требовательна к мощности Вашего компьютера и с достаточной скоростью исполняется процессором 386DX. Присутствие музыки и звуковых эффектов, ставшее традиционным элементом в современных играх, не носит здесь обязательного характера, но делает игру более интересной и привлекательной.

Целью данной игры является составление из трехмерных элементов, хаотично расположенных в пространстве экрана, в одну фигуру, с учетом цветных пятен, находящихся на данных элементах. Каждый раз, когда Вы добиваетесь согласования цвета, образуется "связка" из нескольких элементов. Когда Вы "свяжете" все пятна, образуется искомая фигура и Вы — выиграли!

Управление в игре

Запустив игру, Вы попадаете в ставшее привычным для современных игр стартовое меню.

NEW GAME — можно начать новую игру с различным уровнем сложности: легким, средним, трудным или экспертом.

LOAD GAME — позволяет Вам загрузить отложенную партию, которую Вы сохранили, играя раньше.

HELP — выводит на экран документацию по игре.

QUIT — выход из игры.

После загрузки выбранного уровня, в центре экрана появляется определенная трехмерная фигура. Через несколько секунд она взрывается, разбрасывая вокруг себя отдельные свои фрагменты. Остается лишь каркас, который показывает очертания исходной фигуры и расположение в ней отдельных частей. Разбросанные на игровом поле части называются фрагментами и бывают двух видов: с 4-мя гранями (тетраэдр) и с 5-ю гранями (пирамида). В ходе игры Вы должны будете осматривать окружающее каркас пространство в поисках отдельных фрагментов и подробно их изучать. Вы можете изменять угол обзора: взмывать вверх и осматривать экран с высоты птичьего полета, а можете опуститься вниз и увидеть пейзаж с точки зрения муравья. Имеется возможность уменьшить масштаб изображения и наблюдать издалека или увеличить до такой степени, что отдельные фрагменты закроют поле зрения.

Все эти операции можно проделать с помощью панели управления, присутствующей внизу игрового экрана. Она разделена на три части: левая — манипуляции с фрагментом, центральная — управление обзором, а справа находятся кнопки выбора фрагмента и активной секции каркаса. Здесь же расположена кнопка возврата в меню игры.

Манипуляции с фрагментом:

SNAP IN — помещает выбранный фрагмент в подсвеченную (активную) секцию каркаса.

SWAP — подсвечивает (выделяет) очередной фрагмент.

POP OUT — выталкивает выбранный фрагмент из каркаса.

ROTATIONS — поворачивает выбранный фрагмент в различных плоскостях.

Управление обзором:

ZOOM OUT — увеличить масштаб изображения.

ZOOM IN — уменьшить масштаб изображения.

MOVE UP — (движение вверх) обзор "сверху".

MOVE DOWN — (движение вниз) точка обзора "снизу".

MOVE LEFT — (движение влево) разворачивает головоломку влево.

MOVE RIGHT — (движение вправо) разворачивает головоломку вправо.

TILT — (наклон) изменение угла обзора. Наибольший эффект достигается, если Вы находитесь очень низко, и фрагменты закрывают почти все поле обзора.

Выбор:

PIECE — циклически выбирает доступные фрагменты. Нажатие данной клавиши позволяет Вам последовательно выделять цветом интересующий Вас фрагмент для последующих манипуляций с ним: поворотов, размещения в каркасе и выталкивания оттуда;

WIRE — циклически выбирает все секции каркаса. Секция каркаса, более яркая, чем остальные, является в данный момент активной и определяет место, которое займет выбранный Вами фрагмент;

MENU — вернуться в меню игры.

Меню игры.

Кроме пунктов меню, с которыми Вы уже познакомились, при старте игры имеются еще три:

ESC — возвращение к игре. Этот пункт меню позволит Вам вернуться в игру из любого меню.

OPTIONS — меню различных настроек игры.

SAVE GAME — позволяет, по мере продвижения вперед, периодически записываться.

Подменю "Опции":

MUSIC — данный пункт меню позволяет регулировать громкость музыки.

SFX — здесь регулируется громкость звуковых эффектов.

SPEED — при помощи кнопок *1 - 4* можно задать быстродействие игры (*1* — минимальная, *4* — максимальная скорость игры).

LIGHTS — позволяет включать/выключать источник света, который помогает различить грани фрагментов.

MESSAGES — позволяет включать/выключать сообщения-подсказки, появляющиеся вверху игрового экрана и напоминающие о функциональном предназначении отдельных элементов панели управления.

Управление с клавиатуры

Данная игра позволяет для управления обойтись одной мышью, однако для твердых сторонников клавиатуры имеется также возможность управления игрой и с нее.

Управление быстродействием игры представляет интерес как для игроков с клавиатуры, так и для использующих "мышь". Первые четыре функциональные клавиши управляют скоростью перемещения игрока вокруг головоломки в ходе изучения ее фрагментов.

Функциональная клавиша: \F1\ \F2\ \F3\ \F4\.

Скорость движения: Медленная Нормальная Быстрая Мгновенная.

Процессор: PENTIUM 486/66 486/33 386/33.

Следующие клавиши — для тех, кто будет, скорее всего, использовать клавиатуру.

Путем нажатия клавиш серого плюса \+\ (на вспомогательной клавиатуре) и минуса \-\ (на основной клавиатуре), можно по очереди перебирать секции каркаса, соответствующие по форме выбранному фрагменту.

Клавишами \1\ и \3\ (на вспомогательной клавиатуре) можно последовательно выбирать желаемые фрагменты. Видимое изображение будет изменяться так, чтобы выбранный фрагмент был непосредственно перед глазами.

Разместить фрагмент в выбранной секции можно нажатием клавиши \5\ (на вспомогательной клавиатуре).

Вы можете вытолкнуть любой фрагмент из каркаса наружу, нажав клавишу \0\ (на вспомогательной клавиатуре).

Клавиши \7\ и \9\ изменяют (увеличивают или уменьшают) масштаб изображения.

Клавиши \8\ и \2\ служат для перемещения вверх и вниз.

Клавиши \4\ и \6\ предназначены для перемещения влево и вправо вокруг головоломки.

Поворачивать выбранный Вами фрагмент в пространстве можно с помощью буквенных клавиш основной клавиатуры:

\W\ и \S\ вращают выбранный фрагмент относительно оси X.

\Q\ и \E\ вращают выбранный фрагмент относительно оси Y.

\A\ и \D\ вращают выбранный фрагмент относительно оси Z.

\R\ и \F\ наклоняют взгляд вверх и вниз.

Как играть

Суть данной игры такова: выбирая фрагменты и размещая их в каркасе, а также вращая их там, следует совместить фрагменты по цветным пятнам. Вы можете также убирать из каркаса фрагменты, которые Вам мешают, или менять их местами. Когда Вы согласуете все цветные пятна правильно, заиграет победная музыка, собранная фигура начнет танец, Вы выигрываете уровень и... переходите к следующему.

Стратегия игры (советы)

Вначале LYNQ может выглядеть немного сложно, но это только на первый взгляд. Если применить в игре определенную стратегию, то Вы сможете решать головоломки достаточно успешно.

Если рассматривать головоломку сверху, то легче будет видеть расположение цветных пятен на поверхности. Это хороший способ начать игру.

Начинайте подбирать фрагменты по параметрам с основания фигуры. Очень неудачным решением будет: размещение в каркасе всех фрагментов и попытка рассматривать всю головоломку сбоку, пытаясь согласовать фрагменты. Поднимитесь и, рассматривая каркас сверху, согласуйте фрагменты на поверхности.

Попытайтесь совместить как можно больше 5-гранных фрагментов (пирамид) и только затем переходите к 4-гранным фрагментам (тетраэдрам).

Чаще пользуйтесь кнопкой *WIRE*. С помощью кнопок *WIRE* Вы можете перемещаться по доступным позициям в каркасе, соответственно быстрее сможете опробовать размещение одного и того же фрагмента в ряде различных позиций.

Внимательно анализируйте цвета фрагментов. При этом можете заняться небольшой умственной гимнастикой, которая позволит Вам настолько успешнее играть в LYNQ, насколько Вы обострите Ваши внимание и память. Допустим, Вы соединили пару фрагментов наилучшим образом. Теперь Вам следует поместить еще фрагмент возле или между ними, но Вы не знаете, с чего начать. Тогда нужно сделать следующее: запомните цвета пятен на ребрах уже размещенных фрагментов (пусть это будут фиолетовый, фиолетовый и желтый цвета), затем осмотрите пространство вокруг, в поисках схожих цветосочетаний. Исключите все фрагменты, не удовлетворяющие данным требованиям, а подходящие — попробуйте установить в каркас.

Секретные коды

Чтобы пропустить уровень, на котором Вы сейчас находитесь, и перейти на следующий, одновременно нажмите и удерживайте клавиши \A\, \E\, \2\.

Для возвращения к предыдущему уровню используйте комбинацию клавиш \A\, \E\, \1\.

Если Вы одновременно нажмете и удержите клавиши \G\, \2\, \H\, находясь в меню "Выбор Игры", то Вы попадете на СЕКРЕТНЫЙ УРОВЕНЬ.

Можно начать игру с выключенным вращением фрагментов. Это означает, что Вам достаточно будет всего лишь разместить нужные фрагменты в нужных местах, не вращая их затем для полного совмещения. Для этого следует запустить LYNQ с параметром в командной строке: LYNQ -R2D2.

Заключение

Мы постарались доступно изложить все особенности игры LYNQ, предугадать возможные вопросы и заранее дать на них ответы. Надеемся, что не будет сложностей с "технической" стороной в этой игре и Ваше умственное напряжение будет направлено лишь на решение очередной головоломки LYNQ-а. Желаем успехов!

MEGA RACE II

Фирма	MINDSCAPE
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Joystick, Mouse
Видеорежимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/2.0/16/32/Pro/AWE, Gravis Ultrasound

После долгого, а для кого-то, возможно, и мучительного ожидания поклонники игры MEGA RACE наконец-то увидели новую версию этих замечательных гонок. Как и следовало ожидать, она называется MEGA RACE 2. Последние успехи автора данного бестселлера, французской фирмы CRYO, известны всем — это игры LOST EDEN, ALIENS и многие другие. Все их творения отличает великолепная графика и звуковое сопровождение, а также — захватывающие сюжеты. Это по праву относится и к MEGA RACE 2, которая может претендовать на звание самого красивого имитатора автомобильных гонок.

Во второй части игры Вы вновь встретитесь со своим старым знакомым — эксцентричным ведущим Лансом Бойлем (LANCE BOYLE). Возможно, Вы еще не забыли его колкие замечания, полные сарказма комментарии и шутки, к тому же теперь у него появилась очаровательная ассистентка.

Немного о правилах. Чтобы победить в этой игре, Вам придется пройти, а точнее, проехать шесть этапов, каждый из которых проходит на оригинальном, не похожем на другие, треке. Этапы данных "гонок на выживание" состоят из нескольких заездов, в каждом из которых стоит одна задача, — победить.

Перед началом игры Вам предстоит выбрать себе механического друга — машину, на которой Вы и примете участие в гонках. Следует учесть, что скорость — не единственный показатель, по которому стоит подбирать машину, не менее важны такие характеристики, как управляемость и приемистость. Впрочем, в течение игры Вам представится возможность сменить автомобиль, для того чтобы подобрать себе наиболее соответствующий Вашему стилю вождения и условиям очередного трека. В начале игры для выбора имеется всего лишь три модели машин, однако, со временем Вам станут доступны все новые и новые разработки автомобильных заводов. Хотелось бы сразу дать совет: цена — вот единственный показатель, по которому стоит ориентироваться при выборе автомобиля.

Следует заметить, что MEGA RACE не являются обыкновенными гонками, где Вы обречены накручивать круг за кругом, беспомощно наблюдая, как признанный лидер вновь и вновь обгоняет Вас. Здесь Вам представится возможность помериться не только числом лошадиных сил, скрытых под капотом Вашего стального зверя, но и мощностью огневого залпа установленного на нем оружия. Да-да, Вы не ослышались, именно оружия. В игре имеется большой выбор вооружения для автомобиля, которое наглядно продемонстрирует всем, что участие в настоящих гонках, где главным призом является Ваша собственная жизнь, не сравнится с посещением воскресной школы. К сожалению, запас боеприпасов ограничен и Вам, скорее всего, не удастся выиграть гонку, просто уничтожив всех соперников, тем более не стоит забывать, что они тоже могут превратить Ваш автомобиль в груду металлолома, не испытывая при этом никаких угрызений совести. А это, естественно, приведет к тому, что игру придется начинать сначала, разумеется, если Вы вовремя не сделали откладку данной партии на диск.

Итак, как мы уже говорили, игра включает в себя шесть треков, каждый из которых обладает уникальным ландшафтом, который, несомненно, удивит Вас своей красотой и реалистичностью. Создатели игры постарались максимально приблизить качество графики к реальным пейзажам и, стоит заметить, им это удалось. А также в игре присутствует еще одна особенность, выделяющая ее из

ряда многочисленных "гонок", это то, что каждый Ваш будущий соперник наделен собственным, весьма изощренным интеллектом и победить его будет очень нелегко.

Стартовое меню

Запустив игру, Вы увидите стартовое меню, состоящее из восьми иконок. Расскажем о каждой из них подробнее (обратите внимание на любопытную деталь — подведя мышиный курсор к любой из иконок, Вы увидите, как изображение на ней оживает):

START — старт. Иконка с изображением черно-белого флага, который в автогонках применяется как сигнал к началу гонки. Не трудно догадаться, что кликнув на этой иконке, Вы начнете игру.

CAR SHOP — автомагазин. На этой иконке изображен инструмент автомеханика — гаечный ключ. Здесь Вы можете приобрести автомашину или различные аксессуары к ней. Более детально мы рассмотрим процедуру закупок в отдельной главе, напомним лишь, что для того чтобы что-нибудь купить, Вам, естественно, потребуются деньги, заработать которые можно лишь участвуя и, что самое главное, побеждая в гонках. Так что все зависит только от Вас.

LOAD/SAVE — загрузка/сохранение отложенной игры. Иконка с изображением дискеты. Как следует из названия, этот пункт предназначен для загрузки или сохранения отложенной партии. Сразу необходимо сказать, что сохранить игру можно только в перерыве между двумя треками, — во время заездов в каждом раунде сохранить игру не удастся, поэтому постарайтесь не упускать эту возможность, чтобы в случае неудачи не начинать игру с самого начала.

Выбрав данный пункт меню, Вы увидите на экране три окна. Первое окно не имеет названия, в нем содержатся только имена ранее отложенных игр. Если Вы вошли в игру первый раз, все строки в этом окне будут заполнены одинаковыми надписями — <NO SAVE> (Записей нет). В правой нижней части экрана находится окно, в котором отображается информация о состоянии текущей игры, — оно озаглавлено YOUR RACE (Ваша гонка). Информация представлена тремя пунктами:

CAR — машина, которая имеется в Вашем распоряжении.

MONEY — количество денег, находящихся на Вашем счету.

TRACK — трек, который Вам предстоит пройти.

Чуть выше находится окно, озаглавленное как RACE TO LOAD (Загрузить гонку) — в нем Вы прочтете название отложенной игры, доступной к загрузке в данный момент. Обратите внимание, что это название совпадает с названием отложенной игры, на которую установлен указатель в первом окне.

Осуществлять операции загрузки или сохранения Вы будете при помощи имеющихся на экране трех кнопок:

LOAD — загрузка. Дискета со стрелкой, указывающей вправо. Используя эту кнопку, Вы загружаете отложенную игру с именем, указанным в окне RACE TO LOAD. Если Вы хотите загрузить какую-то другую игру, то кликните мышкой на ее названии, так чтобы оно появилось в окне RACE TO LOAD. Причем, если перед этим Вы уже успели поиграть, то появиться предупреждение: <LOADING GAME, WILL ERASE CURRENT GAME OK? Y/N> (Загрузив отложенную гонку, Вы потеряете текущую игру. Вы уверены что хотите это сделать?). Соответственно, нажав клавишу \Y\ Вы согласитесь загрузить отложенную игру, а нажав клавишу \N\, — откажетесь от загрузки.

Не забудьте, что для того чтобы приступить к игре, необходимо нажать на кнопку *EXIT* (Выход) и выбрать в главном меню пункт *START* (Старт).

SAVE — сохранение. Дискета со стрелкой, указывающей влево. Эта кнопка позволит Вам сохранить текущую игру. Для этого Вам необходимо выбрать любую строчку из списка, имеющегося в верхней части экрана, кликнуть на ней мышкой и ввести желаемое имя для сохраняемой партии. Не забудьте подтвердить ввод имени нажатием клавиши \Enter\. При этом, старайтесь вначале использовать строчки с именем NO SAVE (Отложенная игра отсутствует), чтобы случайно не уничтожить какую-нибудь ранее отложенную гонку. После того как Вы введете имя сохраняемой гонки и потвердите ввод клавишей \Enter\, кликните мышкой на кнопке *SAVE* (Сохранение).

EXIT — Возврат в предыдущее меню. На этой кнопке изображена стрелка, направленная влево. Нажатие на данную кнопку позволит Вам выйти на предыдущей экран. Так как эта кнопка будет часто встречаться в дальнейшем, назовем ее кнопкой "Возврат".

OPTIONS — настройки. Здесь Вы увидите изображение клавиш курсора. Данный пункт меню позволит Вам настроить игру по своему собственному вкусу. Выбрав его, Вы увидите экран озаглавленный как MEGARACE SETUP (настройки MEGARACE), в котором присутствуют следующие пункты:

GRAPHIC DETAIL — качество графики. Позволяет Вам подобрать оптимальное качество графики, достижимое на Вашем компьютере. Напоминаем, что установка высококачественной графики может сильно замедлить игру на маломощных компьютерах. В этом случае, возможно, Вам стоит пожертвовать качеством для увеличения скорости. Доступны два варианта:

LOW — графика с низким разрешением. Данный режим имеет смысл устанавливать в случае медленной работы компьютера.

HIGH — графика с высоким разрешением (SVGA). Позволяет Вам в полной мере насладиться мастерством художников и программистов, создавших эту игру.

SOUND — звук. Этот пункт позволяет Вам управлять звуковым сопровождением игры. Наличие галочки, стоящей рядом с соответствующим подпунктом меню, указывает на то, что данный вид звукового сопровождения включен:

SFX — включить/выключить звуковые эффекты (рев моторов, выстрелы, визг тормозов, рукоплескания зрителей и т.д.).

MUSIC — включить/выключить музыкальное сопровождение. Возможно, Вам доставит удовольствие послать в соперника заряд свинца под аккомпанемент какой-нибудь увертюры, доносящейся из динамиков Вашего автомобиля.

RACE HD PRELOAD — предварительная загрузка видеосюжетов. При помощи данной опции можно существенно увеличить скорость вывода графики на экран, однако, это потребует дополнительного пространства на жестком диске (приблизительно двенадцать мегабайт). Включив эту опцию, Вы заставите программу копировать оцифрованное видео с CD-диска на винчестер перед загрузкой каждого трека, что значительно ускоряет вывод графики на экран во время игры.

CONTROL — позволяет выбрать метод управления автомобилем и настроить его по своему вкусу. Вам доступны следующие варианты:

JOYSTICK — джойстик. Поставив галочку напротив этого пункта, Вы получите возможность управлять автомобилем при помощи джойстика. Этот метод наиболее оптимален, особенно, если Ваш джойстик выполнен в виде руля.

MOUSE — мышь. Управление при помощи мыши. На наш взгляд такой метод управления не слишком удачен, однако, среди Вас, уважаемые читатели, возможно, найдется человек, который захочет воспользоваться этим устройством.

KEYBOARD — выбор клавиатуры в качестве устройства управления достаточно логичен и подходит большинству игроков.

KEYS — в этом пункте меню имеется возможность назначить наиболее удобные для Вас клавиши управления, если Вы решили играть при помощи клавиатуры. Все клавиши, которые понадобятся Вам для управления, выстроены в столбик (опишем их, двигаясь сверху вниз):

LEFT — поворот налево.

RIGHT — поворот направо.

ACCELERATE — педаль газа.

BRAKE — тормоза, задний ход.

FRONT FIRE — выстрел из переднего оружия (пуск ракеты).

BACK FIRE — сброс мины и масляной бомбы.

TOGGLE FRONT WEAPON — выбор типа оружия, установленного в носовой части автомобиля.

TOGGLE REAR WEAPON — выбор типа оружия, установленного в багажнике, на корме машины.

Кроме кнопок, отвечающих за управление автомобилем, на данном экране присутствуют еще четыре кнопки:

OK — подтвердить выбор установленных клавиш управления и вернуться на предыдущий экран.

CANCEL — отказаться от сделанных изменений.

RESTORE — восстановить раскладку клавиш, установленную по умолчанию.

EXIT — кликнув на этой кнопке, Вы вернетесь в предыдущее меню.

LOAD REPLAY — загрузить кинохронику.

Изображенный на иконке отрывок киноленты должен натолкнуть Вас на мысль, что в этом меню можно просмотреть ранее записанные интересные моменты гонок. Зайдя в это меню, Вы увидите экран, поразительно похожий на экран загрузки/сохранения отложенной игры, правда, теперь на нем всего лишь два окна: первое окно содержит двадцать записанных отрывков кинохроники гонок, а второе, с надписью REPLAY TO LOAD (Загрузить кинохронику), демонстрирует картинку с надписью трека, на котором была произведена съемка гонки. Если в строчке стоит надпись REPLAY EMPTY (кинохроники нет), это означает, что у Вас имеется возможность добавить сюда свои "бессмертные" кадры без угрозы стереть уже имеющиеся отрывки. Выбор отрывка, с которым Вы собираетесь работать, происходит путем кликанья мышкой на интересующую Вас строчку в списке. Для работы с выбранным отрывком предназначены следующие кнопки:

PLAY REPLAY — воспроизведение кинохроники. Кнопка выглядит также, как кнопка PLAY (Воспроизведение) на большинстве магнитофонов (в виде треугольника, направленного вправо). С ее помощью можно проиграть выбранный отрывок кинохроники.

DELETE REPLAY — стереть отрывок. На этой кнопке изображена мусорная корзина, кликнув на которой, Вы сможете удалить текущий отрывок. Игра запросит у Вас подтверждение <THIS WILL DELETE THE REPLAY YOURE ARE SURE? Y/N> (Отрывок будет удален. Вы уверены, что хотите это сделать?). Соответственно, нажав клавишу \Y\, Вы согласитесь удалить отрывок, а нажав клавишу \N\ — откажетесь от удаления.

EXIT — возврат. Уже встречавшаяся кнопка "Возврат" вернет Вас на предыдущий экран.

HIGH SCORES — таблица рекордов. Иконка с изображением лаврового венка, которым по традиции награждают победителя. Выбрав этот пункт меню, Вы увидите столбик, состоящий из имен самых выдающихся гонщиков. Под каждым именем имеется информация об очках, набранных этим гонщиком (SCORES),

треке, после прохождения которого он попал в таблицу рекордов, и номере заезда, на котором это произошло (TRACK).

MEGARACE II — здесь у Вас имеется возможность просмотреть видеоролик, рекламирующий данную игру.

EXIT — выход. Траурный черный флаг показывает сожаление авторов в связи с Вашим желанием покинуть игру. И в надежде, что Вы откажетесь от этого необдуманного решения, Вам будет предложен выбор из следующих пунктов:

START A NEW GAME — начало новой игры. Выбрав этот пункт, Вы сможете начать новую игру.

CANCEL — отмена. Отказаться от выхода и вернуться на предыдущий экран.

QUIT — выход. Вы можете закончить игру и вернуться в операционную систему.

Автомагазин

В отличие от большинства симуляторов гонок, в MEGA RACE II Вы сможете не только установить различное оборудование на машину, но и приобрести ее целиком. Все это можно сделать, посетив автомагазин (CAR SHOP). Автомагазин состоит из двух отделов: в первом продаются сами автомобили, а во втором — различные аксессуары к ним.

Для начала рассмотрим первый отдел, озаглавленный CHOOSE A CAR (Выбор автомобиля). Основную часть экрана занимает вращающийся подиум, на котором установлена машина, выставленная на продажу. Непосредственно под ней дана марка данного автомобиля, а в нижней части экрана располагается таблица, в которой приведены его основные технические характеристики. Ниже перечислены параметры, ориентируясь на которые легко выбрать оптимальную марку автомобиля: первый и, несомненно, один из важнейших параметров, это — скорость (SPEED). За ней следует информация о топливе, на котором работает машина (FUEL), и какой на ней установлен двигатель (ENGINE). На некотором удалении находится такой параметр, как цена (PRICE). Причем здесь хорошо видна ирония создателей игры, которые таким образом подчеркнули коммивояжерскую хитрость: вначале расхвалить товар и лишь затем показать его баснословную цену. И, наконец, последнее окно на этом экране (рядом с нарисованным знаком доллара) — это состояние Вашего банковского счета. Кроме описанных выше окон, на данном экране имеется еще пара кнопок, назначение которых мы сейчас рассмотрим:

BUY — покупка. На этой кнопке изображена рука, держащая долларовую купюру. Не трудно догадаться, что кликнув на этой кнопке, Вы подтвердите сделку и приобретете новую модель автомобиля. После этого Вы автоматически попадете во второй отдел автомагазина. Более подробно модели автомобилей будут рассмотрены в соответствующей главе.

EXIT — выход. Хорошо знакомая Вам кнопка "Возврат", причем, обратите внимание, если автомобиль уже был приобретен ранее, то Вы попадете во второй отдел автомагазина, в противном случае — окажетесь в главном меню игры.

В правой части экрана находятся две кнопки, объединенные в одну группу, с их помощью Вы сможете перебирать доступные модели автомобилей:

NEXT — выбрать следующую модель.

PREVIOUS — вернуться к предыдущей.

После того как Вы приобретете автомобиль, Вы автоматически перейдете в следующий отдел автомагазина — автомастерскую. Соответствующий экран поделен по горизонтали на две части. Верхняя часть носит чисто информационный характер. В левой его половине также, как и на предыдущем экране, можно увидеть вращающийся подиум с изображением Вашего автомобиля. В правой

части находится схематическое изображение машины. Посмотрев на него, можно увидеть стрелку в верхней части схемы, она показывает направление движения автомашины. Слева от схемы находится пять слотов, демонстрирующих состояние боевых отсеков автомобиля. В отсеки, находящиеся в передней части машины, можно установить только ракетные установки. Отсеки, находящиеся на корме, могут содержать только устройства выброса. Центральный отсек показывает наличие и состояние дополнительной арматуры машины. Кроме типов вооружения, в окне каждого из отсеков отображено количество боеприпасов, необходимое для соответствующей установки.

В нижней части экрана находится несколько информационных окон и множество разнообразных кнопок. Центральную часть занимает окно с информацией о выбранном в данный момент оружии. Слева от этого экрана, в окне, рядом с которым нарисован знак доллара, находится информация о состоянии Вашего счета. Справа от информационного экрана находится похожее окно, но оно находится несколько ниже и информирует Вас о стоимости ремонта автомобиля. Причем, если в начале здесь красуется ноль, то, как только будет нажата кнопка SET REPAIR LEVEL (Установить уровень ремонта), — число изменится. Последний индикатор на этом экране демонстрирует степень повреждения автомашины и установленный уровень ремонта. Шкала желтого цвета информирует о состоянии автомобиля на данный момент, а зеленая шкала — показывает предполагаемое состояние после ремонта.

Вышеописанный экран изобилует разнообразными кнопками. Продолжая тему ремонта, начнем описание с кнопок, находящихся в правой части экрана:

SET REPAIR LEVEL — установить уровень ремонта. С помощью этих двух кнопок Вы можете регулировать степень и стоимость ремонта. Эта группа клавиш находится непосредственно возле индикатора повреждений автомобиля. Посмотрев на эти кнопки, нетрудно догадаться, что нажатие на кнопку со стрелкой, показывающей вверх, увеличивает объем ремонтных работ и, соответственно, их стоимость, а кнопка с изображением стрелки, направленной вниз, наоборот, — уменьшает объем. Однако учтите, когда сумма на ремонт превысит размер Вашего банковского счета, Вам будет выдан предупредительный сигнал и появится надпись: <SORRY, NOT ENOUGH MONEY! PRESS ANY KEY.> (Простите, но на Вашем счету недостаточно денег. Нажмите любую клавишу). При этом объем и оплата за ремонтные работы будет автоматически отрегулирована максимально близко к возможностям Вашего счета.

REPAIR CAR — ремонт автомобиля. При помощи этой кнопки Вы подтверждаете свое решение отремонтировать своего четырехколесного друга. Стоит напомнить, что объем ремонтных работ устанавливает предыдущая группа кнопок. Эту клавишу легко отличить от остальных, на ней изображен гаечный ключ.

В правой части экрана находится всего три кнопки:

BUY/SALE — купля/продажа. На кнопке изображена рука, держащая бумажку с эмблемой доллара. Но действие этой кнопки несколько отличается от аналогичной на предыдущем экране. Здесь, кроме закупки нового оборудования, можно и продать старое. Процесс покупки и продажи аксессуаров прост, следует вначале кликнуть на иконке с изображением товара, а затем на кнопке *BUY/SALE*. Если товар находился в отсеках автомобиля, произойдет его продажа, если же он находился в нижнем ряду кнопок, где выставлены имеющиеся в продаже аксессуары, то Вы приобретете данный товар. К сожалению, продать свой товар можно только за половину его настоящей стоимости независимо от его состояния (ракеты продать вообще нельзя).

GO TO CAR SHOP — возврат в зал продажи автомобилей. Воспользовавшись этой кнопкой, можно вернуться в первый отдел, чтобы купить автомобиль. Этот отдел был описан выше. На кнопке изображена стилизованная машинка.

EXIT — возврат. Кнопка, переносящая Вас на предыдущий экран.

Рассмотрим самую большую группу кнопок, присутствующих на этом экране. Именно с их помощью происходит выбор оборудования для установки на автомобиль (слева направо).

Список открывают ракеты для пусковых установок. Они различаются по нескольким характеристикам:

TRACKING — возможность самонаведения, очень полезная функция.

LAUNCHER — модель пусковой установки, необходимая для запуска данного типа ракет.

EXPLOSIVE — взрывчатое вещество, применяемое в боеголовках ракет.

DAMAGE — урон, наносимый ракетой при прямом попадании в цель.

Типы ракет:

HI-TRAX MISSILE — этот тип ракет самый лучший из доступных в игре. Замечательная функция самонаведения избавляет Вас от утомительной процедуры прицеливания. Кроме того, эта ракета самая мощная, что позволяет полностью вывести из строя автомобиль противника всего после нескольких прямых попаданий. Учитывая потрясающие характеристики данного типа ракет, цена на них самая высокая — 500$.

BOOMER MISSILE — по сравнению с предыдущим типом, данный отличается более слабой бронебойностью и отсутствием самонаведения. Но благодаря более низкой стоимости и компактности, этот тип ракет весьма практичен. При удачном использовании (например, с его помощью можно создать затор из машин) эти ракеты могут сильно повлиять на результат заезда. Приобрести одну подобную ракету можно за 375$.

KARD MISSILE — слабенькие ракеты, имеют лишь один плюс — компактность. Отсутствие самонаведения и низкая стоимость закрепили за ними функцию дворника, так как с их помощью можно довольно эффективно удалять с дороги взрывоопасные препятствия. Цена ракеты — 250$.

За ракетами следуют два типа мин:

MINE TH-1 — достаточно эффективное устройство для борьбы с противником, висящим у Вас на "хвосте". В информационном окне можно увидеть следующие характеристики мины:

DROPER — тип устройства сброса для данной мины.

EXPLOSIVE — взрывчатое вещество, используемое в мине.

DAMAGE — урон, наносимый миной при взрыве.

Использование мин целесообразно на узких дорогах, где противник гарантированно не сможет их объехать. Одна мина обойдется Вам в 200$.

OIL SK-N — эффект от масляных пятен весьма впечатляющ, но и опасен, так как пятно остается на трассе в течение 2 кругов, о чем говорится в графе DURATION — продолжительность действия, соответствующего информационного окна. Особенно эффективно использование масла перед преследующей Вас группой, состоящей из 2—4 машин. Стоимость одного "масляного" заряда — 200$.

В игре предусмотрена дополнительная защита для автомобиля, которая, к сожалению, представлена только одной маркой щита:

HI PROTECTION SHIELD MODEL SH-24 — щит. Очень важное устройство, так как ремонт автомобиля достаточно дорог. Установив щит, Вы сможете на некоторое время забыть про ремонт автомобиля, а если Вы аккуратный водитель и хороший стрелок, то, возможно, о ремонте не придется вспоминать вообще. Стоимость щита — 1500$.

Теперь рассмотрим различные пусковые установки. Каждая установка имеет две характеристики:

CAPACITY — максимальное количество зарядов.

AMMUNITION — тип заряжаемых ракет или мин.

К каждому типу ракет или мин требуется своя пусковая установка. Как уже говорилось, на машину можно установить максимум две ракетные установки и две системы для сброса мин.

TRAX L9 MISSILE LAUNCHER — самая дорогая и качественная ракетная установка, предназначена для запуска ракет класса HI-TRAX MISSILE. Одна такая установка позволяет зарядить ее более чем 10 ракетами. Приобрести это чудо техники можно за 2000$, в качестве бонуса Вы получите еще и 4 ракеты в придачу.

TRAX L6 MISSILE LAUNCHER — эта ракетная установка рангом ниже, она предназначена для запуска ракет BOOMER MISSILE. Зарядный отсек рассчитан на 20 ракет. Приобрести данную установку можно за 1500$, с ней Вы получите еще и 10 ракет соответствующего класса.

TRAX L3 MISSILE LAUNCHER — простейшая ракетная установка, используется для запуска ракет KARD MISSILE. В одну пусковую установку помещается 25 ракет. Цена установки — 1000$. Приобретя ее, Вы получите 12 ракет класса KARD в качестве бесплатного бонуса.

MINE DROPPER MK II — установка для сброса мин, очень полезное приобретение. Мы рекомендуем оснастить данной установкой каждую машину. Зарядный отсек рассчитан на 10 мин. Приобрести эту установку можно за 1000$, дополнительно получив 4 мины.

OIL DROPPER OD V — эта установка предназначена для выброса на трассу канистр с маслом. В ней может поместиться до 10 канистр. Цена установки — 1000$. В комплекте с установкой идут 4 заряда с маслом.

Процесс игры

Для закупок организаторы игры предоставляют Вам счет в 25000$. На эту сумму нужно приобрести автомобиль и установить на него дополнительное оборудование. Посетив автомагазин, в котором в начале игры на продажу представлено всего три модели автомобилей, нужно выбрать себе наиболее подходящий. Несмотря на одинаковую цену, мы рекомендуем Вам приобрести автомобиль с самым высоким показателем скорости. В нашем случае это модель под названием VIPER. Хотя можно приобрести и машину помедленнее, но более легкую и приемистую. К любому автомобилю дается стандартный комплект вооружения: две ракетные установки TRAX L3 и TRAX L6 с комплектом ракет, а также установка для сброса мин с 4 зарядами. В автомастерской нужно обязательно приобрести щит (SHIELD), так как без него Вашу машину, скорее всего, разобьют в первой же гонке. Любителям пострелять рекомендуем прикупить еще несколько мин (лучше всего шесть, чтобы полностью заполнить грузовой отсек установки). На оставшиеся 1900$ можно взять ракеты класса TRAX L6, но лучше оставить эти деньги на счету, ведь в дальнейшем Вам потребуется новая машина.

Продавать пока ничего не следует, ведь даже в маломощном TRAX L3 установлены ракеты и потерять их просто так было бы жалко. Более разумным решени-

ем будет потратить все ракеты в первых двух заездах и лишь затем продать установку.

Теперь, нажав на кнопку *EXIT* (Возврат), возвратитесь в главное меню, где, кликнув на кнопке *START*, можете начать саму игру. На экране появится картинка с изображением пейзажа, характерного для этой трассы, а в нижней части экрана располагается шкала с надписью PLEASE WAIT (Пожалуйста подождите), демонстрирующая прогресс загрузки уровня. Причем, если установить режим RACE HD PRELOAD, шкала появится перед игрой два раза: первый раз — трасса будет скопирована с CD на винчестер, второй раз — загружена в память компьютера. Начиная трассу в первый раз, Вы, естественно, окажетесь в самом конце группы автомобилей, то есть на восьмой позиции. В последующих заездах стартовая позиция Вашего автомобиля будет зависеть от результата, показанного Вами в предыдущем заезде.

Характерной особенностью игры является своеобразный вид машины. Камера установлена не внутри кабины автомобиля, как в большинстве симуляторов, а на некотором удалении от автомобиля (сверху — сзади). Возможно, в начале гонки это покажется несколько странным, однако, через некоторое время Вы оцените такое расположение камеры. Итак, гонка началась. На экране Вы видите надпись <PREPARE TO RACE, ROUND NO>, что значит "Подготовьтесь к прохождению трассы, заезд номер такой-то". Причем, если это третий заезд, к надписи добавится NO WEAPON — что значит: "без оружия". В это время машины разгоняются и едут под управлением компьютера, через некоторое время появляется надпись GO! (Пошел!), которая означает, что гонка началась. Кроме того, во время игры на экране, возможно, появятся еще три надписи: <LAST LAP> — "Последний круг" (информирующая о том, что до конца заезда остался один круг), <YORE CAR HAS CRASHED!> — "Ваша машина полностью неисправна" и <END OF RACE, POS:> — "Вы закончили заезд на позиции номер такой-то".

Теперь рассмотрим информацию, выводящуюся во время заезда в верхнюю часть экрана. Слева находятся два индикатора, показывающие количество и тип боеприпасов, оставшихся в выбранной в данный момент установке. В верхней части каждого индикатора находится схематический значок, изображающий выбранный тип оружия, под ним — число, показывающее количество боеприпасов в установке. Левый индикатор указывает тип установки на носу автомобиля, правый — на корме. Затем следует индикатор состояния щита, естественно, что он присутствуют на экране только в том случае, если Вы приобрели щит в автомастерской. В центре экрана расположен индикатор позиции машины относительно других автомобилей. Если он показывает, например, POS 4/8 — это означает, что в гонке участвуют восемь автомашин, а Вы находитесь на четвертой позиции. Справа от этого индикатора расположена шкала повреждений, нанесенных самому автомобилю. И, наконец, в самой правой части экрана Вы увидите информацию о количестве пройденных кругов, например, LAPS 1/5 означает, что сейчас машина преодолевает первый круг, а всего в заезде требуется проехать пять кругов. Несколько более подробно стоит сказать о двух индикаторах повреждений. Они устроены по принципу двойной шкалы: изначально индикатор белого цвета, причем часть его ячеек окрашена в темно-красный цвет. После каждого удара или взрыва количество ячеек уменьшается. Когда у Вас останутся только красные ячейки — берегитесь, опасность потерять машину или щит очень велика. Как только кончатся все ячейки, значит — машина или щит полностью вышли из строя.

Каждая трасса состоит из трех заездов. В первом заезде участвует восемь машин и Вам необходимо проехать пять кругов. Гонщик, приехавший последним, выбывает из состязаний. Во втором заезде участвует семь автомобилей, проехать нужно пять кругов и гонщики, попавшие по результатам суммы заездов менее, чем на четвертое место, выбывают из состязаний. Наконец, третий, последний заезд, состоит из трех кругов. До участия в нем допускаются только первые четыре гонщика, оставшиеся на трассе после окончания первых двух за-

ездов. Причем с трассы будут убраны все препятствия и вооружение игроков будет заблокировано. Для победы Ваша машина на финише должна быть первой!

В процессе прохождения каждого из треков на трассе могут встретиться различные препятствия, поэтому дадим их описание:

Столбы с черепами — взрываются от сильного удара, например, при попадании ракеты или при столкновении с автомобилем. Если удар слабый (машина врезалась на маленькой скорости), столб просто сдвинется с места. Естественно, рекомендуется их объезжать и, по возможности, направлять на них соперников.

Столбы, баки — менее опасны, однако, при столкновении тормозят Ваш автомобиль. Удар о них не силен, но часто врезаться в них не стоит.

Мины — выглядят, как светящиеся таблетки. Очень сильно ослабляют защиту Вашего автомобиля, опасны не меньше столбов с черепами, да еще, к тому же, их труднее заметить. На трассе они появляются благодаря стараниям соперников или при их неудачном применении с Вашей стороны.

Масляные пятна — при наезде немного падает скорость. На широкой и ровной трассе не представляют никакой опасности, но установленные в неудачном месте или подряд, они могут сильно ухудшить Ваш результат в заезде. Особенно неприятная ситуация может сложиться, если на пятно наехать сначала одним колесом, а затем другим, находящемся на другой стороне автомобиля.

Тонкости и советы прохождения каждого трека описаны в одноименной главе. После каждого заезда выдается таблица с общими результатами гонщика, она состоит из четырех граф:

CLASSIFICATION — классификация. Тип автомобиля гонщика. Здесь же, около надписи ROUND, указан номер заезда на этом треке. Напротив автомобиля, которым управлял человек, стоит галочка.

ROUND 1: — очки, заработанные в первом раунде.

ROUND 2: — очки, заработанные во втором раунде.

TOTAL: — общая сумма очков. В этой графе напротив Вашего автомобиля стоит надпись <ENFORCER>.

Данные по автомобилям обычно пишутся темно-зеленым цветом. Если графа имеет серый цвет — данный автомобиль выбыл с трассы по причине полной неисправности (его расстреляли или он сильно пострадал от мин). Если надпись ярко-зеленого цвета — этот автомобиль попал в третий заезд.

Сумма очков, набранных Вами, соответствует сумме, на которую увеличится Ваш счет. За первое место выдают 5000$, за последующие — меньше. При определенной сноровке Вы сможете скоро приобрести новый автомобиль, однако, торопиться с этим не стоит, хотя после первого же заезда в автомагазине появляются новые типы автомобилей. В случае победы в заезде (победой считается первое или второе место) ведущий игры предложит посетить "лотерею победителя", где очаровательная ассистентка Ленца предложит на выбор одну из трех дверей гаражных боксов. Кликнув мышкой на понравившуюся Вам дверь, Вы узнаете свой выигрыш. Что скрывается за дверью, неизвестно — это может быть как новая модель автомобиля, так и набор, состоящий из нескольких ракет. После выбора двери появится вращающийся подиум, на котором находится приз. Если повезло, и Вы выиграли автомобиль, появиться надпись <DO YOU WANT TO KEEP THIS CAR?>, что означает "Хотите ли Вы получить эту машину?". Нажав клавишу \N\ — Вы откажетесь от автомобиля, сохранив своего старого "стального" коня, а нажатие клавиши \Y\ продемонстрирует Ваше желание сменить автомобиль.

После каждого заезда Вы попадаете в автомастерскую, где имеете возможность сменить или отремонтировать машину, приобрести новое вооружение и щит. После каждого трека Вы попадаете в главное меню, где можете сохранить

игру для последующей загрузки. Эта операция, следует заметить, весьма важна, т.к. далеко не факт, что Вы с ходу сможете пройти следующий трек.

Во время гонки, нажав клавишу \Esc\, Вы попадете в дополнительное меню игры, которое можно использовать и в качестве паузы. Оно состоит из четырех пунктов, один из которых скрыт.

RETURN TO GAME — возврат к игре. Выглядит, как развевающийся клетчатый флаг, с его помощью можно вернуться обратно в игру.

REPLAY — кинохроника. Этот пункт изображен в виде клочка киноленты, он позволяет посмотреть последние несколько секунд заезда, при этом по центру экрана будет красным цветом написано REPLAY (Повтор).

SAVE REPLAY — сохранить кинохронику. Этот пункт меню изначально скрыт и будет доступен только после выбора меню *REPLAY*. На этой кнопке изображена дискета, выбрав ее, Вы попадете в меню, описанное выше в главе "Стартовое меню" (в подпункте *LOAD REPLAY*), однако, вместо кнопки *LOAD* будет присутствовать кнопка *SAVE*.

QUIT — выход. При помощи этого пункта, который имеет изображение черного флага, Вы сможете выйти из игры в главное меню.

Трассы

В этой главе мы постараемся рассказать об основных чертах, присущих каждой из шести трасс, имеющихся в игре. К чести создателей игры, необходимо отметить, что каждому треку соответствует свое музыкальное сопровождение, которое очень гармонично сочетается со стилистическим оформлением трека. Итак, рассмотрим трассы более подробно:

FOUNDRY — литейный завод.

Первая трасса в этой замечательной игре. Естественно, она самая легкая для прохождения. Трасса проложена под поверхностью планеты, внутри промышленного комплекса. Шоссе, практически на всем своем протяжении, представляет из себя скоростной, пятирядный автобан, лишь изредка сужаясь или разделяясь на два ответвления. Повороты на этой трассе нередки, однако, все они, в подавляющем большинстве, достаточно плавные и удобные для прохождения. Не изобилует трасса и рукотворными препятствиями, хотя они кое-где и встречаются. Здесь их избежать очень просто, достаточно не пользоваться серединой дороги. Встречая на трассе развилки, лучше поворачивайте направо. Несмотря на то, что некоторые ответвления налево короче, среди них встречаются и достаточно длинные. А попасть на длинную дорогу, особенно в последнем — третьем заезде, весьма неприятно. Но если Вы в состоянии точно запомнить последовательность поворотов, что, вообще-то, может сильно помочь не только на этой, но и на любой другой трассе, то несомненно — лучше ехать по более короткому маршруту. Постарайтесь в каждом из заездов приходить к финишу только первым, так как здесь это сделать легче всего. К тому же, не забывайте о важности приобретения новой марки автомобиля.

TIBET — Тибет.

Эта трасса повторяет очертания горных хребтов Тибета, с далекой планеты Земля. Продюсеры игры специально создали на одной из планет маленький мир — копию Земли, легендарной планеты, с которой произошло все человечество. Трасса расположена на поверхности планеты под специализированным защитным колпаком. Что свойственно любой горной трассе, — так это большое число резких поворотов, узкая дорога и, конечно, небольшое число развилок. Все вышесказанное полностью относится и к данному треку. Хотя развилка на трассе есть, но всего одна, проходит она под горой и выполнена достаточно красиво, однако, ездить по ней не рекомендуется. Характерной особенностью трассы является очень маленькое число взрывоопасных ловушек. Но это и понят-

но, так как на таких узких дорогах можно надолго задержаться и без них. Остерегайтесь ездить в группе с двумя и более машинами, любая ошибка рядом с такими соседями может обратиться в непоправимую трагедию. Тем не менее, особенно не надейтесь на узость дороги, противники смогут уверенно Вас обогнать. На этой трассе особую опасность приобретают и масляные пятна, выбрасываемые противниками. В общем-то, эта дорога очень подходит любителям пострелять, каждый удачный выстрел может обеспечит уверенный рывок к призовому месту. Постарайтесь в первых двух заездах прийти первым — это обеспечит уверенную победу в последнем заезде, на этой трассе легче всего не дать соперникам вырваться вперед.

EXTRA-TERRISTRIAL — фантастический заповедник.

В прекрасной лагуне, среди великолепных гор, омываемых морской водой, протянулась эта трасса. По краям дороги стоят футуристические строения, чем-то напоминающие грибы. Приятный, красновато-оранжевый цвет заходящего солнца, создает неповторимые блики на воде. И вот по трассе с ревом проезжают автомобили, они борются за лидерство, здесь — это действительно важно. Шоссе не отличается шириной, практически на всем протяжении в ряд может поместиться только три автомобиля. И то, если они не будут вести горячую борьбу. На трассе множество разнообразных развилок, в подавляющем большинстве одинаковых по протяженности. Морское очарование трека подчеркнуто наличием двух винтообразных искривлений трассы, к счастью, Вам придется проезжать только по одному из них, по какому — выбирать Вам. Но наиболее практично воспользоваться левым искривлением. Сразу за этим головокружительным аттракционом находится очень важная развилка, на ней Вы сможете обойти многих соперников, всего лишь повернув направо, но нетрудно заметить, что въезд на нее защищен тремя минами. Выстрелив ракетой, Вы в состоянии расчистить себе путь, но постарайтесь уничтожить все мины, так как вписаться в эту развилку на большой скорости — очень сложно.

MOONBASE 9 — Девятая, Лунная...

Эта трасса находится в одном из вспомогательных, технологических комплексов Луны. Казалось бы, что может быть красивого в безжизненном и унылом лунном пейзаже, кое-где пересеченном гигантскими трубами воздуховодов? Однако создатели игры позаботились об этом: на протяжении всего трека Вам будут сопутствовать не только кратеры, но и необыкновенные пещеры, замысловатые пересечения автодорог и здания технической поддержки. Это первая трасса со второго CD диска, прохождение которого дается значительно сложнее. К счастью, на этой магистрали имеется отрезок со значительно укороченным путем. Найти его несложно, это правое ответвление сразу после старта. Разумно подойдите к его использованию, не уничтожайте все взрывоопасные ловушки, установленные в его горловине. Лучше всего уничтожить самую крайнюю левую мину и, несильно сдвинув защитный бак, проскочить на этот участок дороги. Такие меры предосторожности вызваны тем, что этот отрезок дороги действительно значительно короче других и было бы нерационально допустить, чтобы конкуренты без потерь смогли им воспользоваться. В качестве дополнительной предосторожности можно установить недалеко до въезда в это ответвление мины. Это сделать следует весьма аккуратно, т.к. неудачно установленная мина может отбросить машину противника на оставшиеся ловушки, что, конечно, выведет ее из строя, однако, остальные соперники смогут беспрепятственно пользоваться этим участком трассы. Преимущество этой развязки столь велико, что, даже несколько задержавшись в начале гонки для подготовки качественной ловушки в этой горловине, Вы сможете уверенно прийти к финишу первым.

Оставшаяся часть трассы имеет множество развилок, большинство из которых равны между собой по длине. Отдельные участки дороги выполнены под большим углом, столкновения и борьба на них очень опасны. Напоследок хотелось бы напомнить, что в последнем, третьем заезде, с трассы будут удалены все ло-

вушки, и противники смогут воспользоваться только наиболее короткими участками маршрута, поэтому постарайтесь к началу этого заезда оказаться первой машиной.

BAYOU — Байу.

Планета, на которой находится эта трасса, практически полностью, покрыта болотами и непроходимыми зарослями невиданных растений. Кое-где видны руины древней цивилизации, существовавшей на планете задолго до прихода землян. Теперь планета находится под земным протекторатом, и на ней проводятся различные состязания на выживание. Продюсеры игры MERA RACE II также решили создать на ней одну из своих трасс. Характерной особенностью этой магистрали являются частые и резкие повороты, большое число развилок и очень узкая дорожная полоса. Нередко дорога настолько сужается, что на ней с трудом может развернуться одна машина. Трасса выполнена в виде нескольких ярусов, поэтому, находясь в конце группы гонщиков, Вы сможете полюбоваться мощью и профессионализмом лидеров гонки. На этой трассе стоит обратить особое внимание на повороты, старайтесь проходить их как можно четче (не тритесь о борта). Несмотря на наличие большого числа развилок, они практически равны по протяженности, поэтому выиграть трассу благодаря им невозможно. Чтобы не путаться, в какую сторону свернуть, поворачивайте всегда налево, на наш взгляд, — это наиболее оптимальный маршрут. Хорошей тактикой для этой трассы является стрельба ракетами по группе лидирующих автомобилей. Перед развилкой выстрелите ракетой по одной из лидирующих машин, в результате чего в данной части развилки, скорее всего, образуется пробка. Свою машину следует направить на свободную часть дороги, причем, проехав по ней, не мешает сбросить за собой мину. Обратите внимание, что некоторые участки трассы сильно затемнены, управлять автомобилем на них значительно труднее. В целом, данная трасса достаточно трудна для прохождения, поэтому на первых двух треках лучше всего, используя тактические маневры, стараться быть на финише первым — это облегчит прохождение последнего заезда.

BRONX — Бронкс.

Единственная трасса, находящаяся на нашей старушке Земле, причем заезды проходят ночью, при свете фонарей. На некоторых участках трассы и поворотах без освещения трудно справиться с управлением. Бронкс никогда не славился спокойствием, здесь и теперь происходит последний, смертельный заезд самых сильных и отчаянных гонщиков. Трасса состоит из нескольких длинных и ровных участков дороги, соединенных причудливыми серпантинами. Развилки, в подавляющем большинстве, имеют одинаковую протяженность, лишь некоторые, защищенные минами и баками, — несколько короче. Только в том случае, если Ваша машина оказалась среди лидеров, можно надеяться на победу в этой тяжелой и напряженной схватке. Если же Вас с самого начала оттеснили в конец, победить будет очень трудно. На трассе идет напряженнейшая борьба, обычно выделяются две группы автомобилей: три-четыре лидера и догоняющие их аутсайдеры. В лидерах удержаться очень сложно, т.к. замыкающие не жалеют ракет, при этом среди них тоже идет безжалостная конкурентная борьба. В любом случае, после каждого заезда на этом треке Вас ждут большие расходы на ремонт и приобретение качественного вооружения, без которого на этой трассе надеяться на победу просто невозможно. И, наконец, самое главное — не давайте оппонентам, находящимся в одной группе с Вашей машиной, бортовать ее.

Автомобили

В этой главе перечислены все автомобили, присутствующие в игре. Они расположены в порядке от самых дешевых — до самых дорогих. Машины одинаковой ценовой категории отсортированы по скорости. Данный список значительно облегчит Вам выбор, если Вы вдруг выиграете в качестве приза машину.

THUNDER V — этот тип автомобиля доступен с самого начала игры и имеет самые низкие скоростные показатели. Приобретение данного автомобиля весьма нерационально. Его максимальная скорость: 120 (Здесь и далее скорость автомобиля приведена с показателем мили/час.) Топливо: NITRO. Мотор: ZB 12000. Цена: 20000.

ASTRA B — этот автомобиль также доступен с самого начала игры. Имеет максимальную скорость 122. Вполне подходящая модель для прохождения первой и последующих трасс. Топливо: LIQUID URANIUM. Мотор: POWER RUCKUS II. Цена: 20000.

VIPER — Самый быстрый автомобиль из доступных с начала игры. Несколько тяжелей предыдущего, поэтому не рекомендуем его новичку, хотя он и имеет самый высокий показатель скорости. Скорость: 125. Топливо: FLUX METAL. Мотор: AK 147. Цена: 20000.

CONDOR — этот и последующие автомобили станут доступны после первого же заезда на первой трассе. По характеристикам данная модель близка к ASTRA. Скорость: 122. Топливо: GUACAMOL. Мотор: MX-ANCHOR SYS. Цена: 25500.

BENHUR 2000 — Слабый мотор этого автомобиля компенсируется его приемистостью (умением быстро набирать максимальную скорость). Это особенно важно при частых столкновениях. Скорость: 116. Топливо: LIQUID COW-DUNG. Мотор: HORSE R-VIZ. Цена: 26000.

BLATT 96 — не самый плохой выбор для большинства трасс, несмотря на невысокие скоростные показатели. Скорость: 120. Топливо: LIQUID URANIUM. Мотор: VULKAN E12 E5B. Цена: 26000.

TONNCAR — модель автомобиля со средними скоростными данными, разумный выбор для большинства трасс. Скорость: 120. Топливо: SWIFT ACID. Мотор: BEASTY ENG. B77. Цена: 26750.

STRATA VII — модель практически идентична TONNCAR, хотя используется весьма оригинальный заменитель топлива. Скорость: 120. Топливо: ICE-TEA+MILK CLOUD. Мотор: VK-A E12. Цена: 27000.

FLIZZ II — усовершенствованная модель FLIZZ, по характеристикам идентична своему прародителю. Модификация заключается в незначительном удешевлении автомобиля. Скорость: 117. Топливо: FLUENT NITRO. Мотор: HURRICANE E-12. Цена: 27300.

FLIZZ — простая, непритязательная модель, низкие скоростные показатели не позволяют назвать ее лучшим автомобилем, хотя она часто используется в качестве приза. Скорость: 117. Топливо: FLUENT NITRO. Мотор: HURRICANE E-8. Цена: 27500.

COCOON — хорошая, скоростная автомашина, позволяет добиться замечательных результатов в заезде, однако, медленно разгоняется. Скорость: 124. Топливо: FLUX METAL. Мотор: SUPPO DIA-R. Цена: 28000.

TRACTION XII — за такие деньги — это слишком медленная машина. Хотя хорошая резина и качественная система управления несколько компенсируют данный недостаток. Скорость: 119. Топливо: GAZOL. Мотор: BEAR V12 16S. Цена: 29000.

MYWAY — модель, по характеристикам практически полностью идентична TRACTION XII, хотя не помешал бы мотор получше. Скорость: 118. Топливо: FLUENT NITRO. Мотор: POWER RUSTLE 69. Цена: 30000.

FUTURA IV — самая дорогая модель автомобиля, но она, несомненно, этого стоит. Не самая лучшая резина несколько портит впечатление, но это без сомнения — лучший выбор. Скорость: 121. Топливо: SWIFT ACID. Мотор: A-RE66. Цена: 30100.

По приведенным данным нетрудно заметить, что более-менее приличные машины стоят больше 26000$. А учитывая высокую стоимость данного товара, за одну игру поменять более двух автомобилей нереально. Поэтому сразу копите деньги на FUTURA IV или MYWAY, благо разница в цене не столь существенна.

Советы

Данная игра достаточно динамична и в некоторых местах больше напоминает аркаду, нежели симулятор. Противники будут часто пытаться прижать Ваш автомобиль к ограждению трассы, а затем и развернуть его. Этого следует избегать, т.к. после этого сложно рассчитывать занять первое место в гонке.

В свою очередь, не пытайтесь развернуть или "бортануть" машину соперника. Мало того, что это не всегда удается, но и Ваш автомобиль может развернуть, к тому же, временно избавившись от одного конкурента, Вам все равно придется бороться с оставшимися. Максимум, что можно себе позволить, — это не дать сопернику обогнать себя, особенно это актуально на узких трассах.

Вообще, старайтесь не связываться с одним конкурентом надолго, он, конечно, отстанет от лидеров, но вместе с ним надежду потеряете и Вы.

Не стоит активно использовать оружие в начале заезда, это не только бесполезно, но и нерационально. Приобретая вооружение, старайтесь учитывать свою позицию на старте (т.е., если в предыдущем заезде Вы финишировали вторым, то, значит, начнете гонку на этом же месте) — приобретите полный боекомплект для установки по сбросу мин, это позволит сохранить выгодную позицию в предстоящем заезде.

Устанавливать мины лучше всего на узких местах дороги или непосредственно перед машиной, севшей на "хвост". Старайтесь не использовать масляные пятна, несмотря на то, что они очень эффективны против группы автомобилей, так как они гарантированно встретятся и Вам на следующем круге этого трека. Весьма обидно пострадать от собственной ловушки.

Ракетами лучше всего пользоваться в тот момент, когда Ваши соперники заедут в одну из развилок. Выстрелите в нее одной-двумя ракетами, а сами сверните в свободную. С большой долей вероятности, это даст Вам лишний шанс подняться на два-три места выше при подведении итогов заезда. И вообще, при одинаковых условиях лучше выбирать развилку, в которую свернуло меньшее число автомашин соперников.

Не стреляйте ракетами в машину, находящуюся в непосредственной близости от Вашей, это может привести к столкновению с ней, что, конечно, задержит данного соперника, однако, другие автомобили уверенно обойдут Ваши две пострадавшие машины. Также не стоит стрелять ракетами в находящийся рядом с Вами борт трассы.

Стоит немного подробнее остановиться на приобретении оборудования. Ни в коем случае не покупайте дешевую модель автомобиля — это непрактично и обречет Вас на использование этой модели до самого конца игры. Обязательно перед каждым заездом смените щит, естественно, если он был поврежден более чем на половину.

Заняв одно из первых мест, в лотерее выбирайте всегда один и тот же бокс — это позволит увеличить вероятность получить более дорогостоящий приз. Руководствуйтесь главой "Автомобили", если Вы выиграли автомобиль. Вы всегда сможете отказаться принять выигранную машину, нажав клавишу \N\.

Переходя на новый трек, обязательно зайдите в меню *LOAD/SAVE* и запишите партию. Будет очень обидно, проиграв первый же заезд, начинать всю гонку с самого начала.

Надеемся, что Вам понравится эта игра. Не каждому удастся "с ходу" пройти все головокружительные трассы игры, но через некоторое время даже новичок сможет уверенно бороться с соперниками за право занять достойное место в таблице рекордов.

Удачи Вам на дорогах!

NETWORK Q RALLY

Фирма	EUROPRESS SOFTWARE
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Joystick, Mouse
Видеорежимы	SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/Pro, Gravis UltraSound, Roland

В мире компьютерной реальности можно осуществить даже самые несбыточные желания детства, порой почти забытые, и лишь изредка напоминающие о себе нам, взрослым людям. Вспомните, кто не мечтал побывать за рулем Формулы-1 или другой гоночной машины, несущейся напролом по разбитой дороге сквозь грязь и лужи со скоростью более ста миль в час?

Оживить в памяти и воплотить в реальность давние мечты Вы сможете, установив на компьютер игру NETWORK Q RALLY — великолепный имитатор гонок типа ралли.

Система меню

Итак, после просмотра замечательной начальной заставки (ее можно в любой момент прервать, нажав клавишу \Esc\), Вы попадаете в Главное меню (*MAIN OPTIONS*), состоящее из 7 пунктов.

Меню и подменю данной игры оформлены в виде иконок (пиктограммок, обозначающих каждый пункт меню и помогающих догадаться о его содержании). В самом низу экрана расположена красная полоса, на которой появляется белая надпись — это еще один, своеобразно оформленный, вариант меню. При выборе данного пункта надпись начинает мигать. По краям красной полосы могут быть стрелки. Если их нет, то данный пункт служит для возврата в предыдущее меню. Если стрелки есть, то нажимая клавиши управления курсора \влево\ и \вправо\, Вы можете менять содержание экрана, а для подтверждения выбора, нажмите \Enter\. В результате, Вы попадете в следующий пункт меню, содержание которого нередко зависит от предыдущего. Забегая немного вперед скажем, что именно таким образом Вам предстоит выбирать марку своего автомобиля.

START RALLY — начать игру. Что скрывается за этой иконкой, можно легко понять по рисунку с изображением флажка, дающего стартовую отмашку. В данном пункте Главного меню Вы выбираете сценарий гонок, марку автомобиля, трассу и устанавливаете настройки игры.

TIME TRIAL — сценарий "Гонки на скорость".

INDIVIDUAL — сценарий "Личное первенство".

CHAMPIONSHIP — сценарий "Чемпионат".

ARCADE LEVEL <1-5> — сценарий "Аркада".

После выбора сценария Вам будет предложено подобрать себе машину. Делается это при помощи клавиш управления курсором \влево\ и \вправо\. Выбрав понравившийся автомобиль, нажмите \Enter\, после чего Вы автоматически перейдете к следующему пункту.

В нем Вы сможете выбрать один из шести вариантов музыкального сопровождения игры (если музыка отключена, то в меню *GAME OPTIONS/AUDIO OPTIONS/IN-GAME MUSIC* этот пункт будет пропущен).

Следующий этап — выбор трассы:

Над картой трассы указан ее номер и, через двоеточие, название — *STAGE* <номер трассы>: <название трассы>. Справа от карты приводится краткая

справочная информация: время старта (START), время финиша (FINISH), общее время (TOTAL), а также длина трассы (LENGTH) (в километрах).

Чуть ниже, под заголовком *ROAD SURFACE* (Дорожное покрытие), приведена таблица дорожных покрытий трассы: TARMAC (асфальт), MUD (грунтовая дорога), GRAVEL (гравий), SNOW (снег). После каждого пункта, через двоеточие, указано, какая часть трассы (в процентах) имеет соответствующее покрытие (0% означает, что участка с таким покрытием на трассе вообще нет).

Еще ниже, под заголовком *WEATHER CONDITIONS* (Погодные условия), приводятся данные о погоде: TEMPERATURE (температуре) — в градусах Цельсия и WIND (скорости ветра) — в километрах в час (KPH). Если в меню настроек игры Вы установили режим произвольного выбора погодных условий (*GAME OPTIONS/INDIVIDUAL RALLY OPTIONS/WEATHER CONDITIONS*), то температура и скорость ветра каждый раз будут устанавливаться заново.

Строкой ниже приводятся данные об осадках. Если режим произвольного выбора погодных условий отключен, то серьезных осадков на трассе не будет. В противном случае возможны любые неожиданности. Структура таблицы, посвященной осадкам, следующая: тип осадков — RAIN (дождь) или SNOW (снег); через двоеточие указывается характеристика — LIGHT (легкий), HEAVY (сильный), MODERATE (умеренный), CHAINGEABLE (изменчивый). Если в графе таблицы стоит "CHAINGEABLE", то больше никаких характеристик не приводится. В остальных случаях, через запятую, указывается дополнительная информация: OCCASIONAL (время от времени), CONSTANT (постоянный), FREQUENT (частый). Кроме того, на трассе может стоять туман (FOG). В этом случае указывается видимость (VISIBILITY) в метрах.

После выбора трассы Вы автоматически переходите в меню настройки параметров автомобиля (специально под выбранную трассу).

SUSPENSION HEIGHT — установить высоту подвески:

LOW — низкая.

HIGH — высокая. Чем ниже подвеска, тем больше устойчивость автомобиля, но, в то же время, кузов получает больше повреждений (особенно страдает коробка передач).

BRAKES BALANCE — Установить параметры тормозов:

REAR — задний тормоз большее усилие передается на задний тормозной диск.

FRONT — передний тормоз большее усилие передается на передний тормозной диск.

YRE CHOICE — выбрать тип шин. Пожалуй, это самый главный элемент конструкции. Выбор шин определяется типом покрытия трассы, а также осадками. Вот типы шин, которые Вы можете выбрать:

DRY/WET TARMAC — для сухого или мокрого асфальта.

DRY MUD/TARMAC — для сухого грунта или асфальта.

DRY MUD/GRAVEL — для сухого грунта или гравия.

WET MUD/GRAVEL — для мокрого грунта или гравия.

WET MUD — для мокрого грунта.

WET MUD/SNOW — для мокрого грунта или снега.

SNOW — для снега.

STEERING RESPONSE — чувствительность руля:

FAST — быстрая реакция (например, при нажатии клавиши "влево" руль машины мгновенно переходит в крайнее левое положение).

SLOW — замедленная реакция на нажатие клавиши (при нажатии руль начинает поворачиваться со скоростью, более соответствующей реальной).

SUSPENSION STIFFNESS — жесткость подвески. Чем подвеска жестче, тем легче управлять машиной. Чем она мягче, тем меньше повреждений (например, при прыжках с трамплина) получает автомобиль.

HARD — жесткая подвеска.

SOFT — мягкая подвеска.

GEAR RATIOS — установить число оборотов, при достижении которых следует переключаться на следующую передачу. (RESET TO DEFAULTS — установить значения, заданные создателями игры).

VIEW STAGE — данный пункт предоставляет Вам возможность еще раз взглянуть на выбранную трассу.

SETUP COMPLETE — записать все параметры и запустить саму игру.

REPLAY HIGHLIGHTS — просмотреть видеозапись. После завершения ралли, Вы можете просмотреть "видеозапись" гонок и оценить свое мастерство. При этом, выбор точек обзора гораздо богаче, чем во время самого прохождения трассы. Для их смены служат клавиши с цифрами и знаком минус:

\1\ — вид из кабины.

\2\ — вид прямо вперед на уровне подвески.

\3\ — вид сверху—сзади.

\4\ — вид сверху—спереди.

\5\ — вид назад на уровне подвески.

\6\ — вид сверху сзади слева.

\7\ — вид сверху спереди слева.

\8\ — вид сверху спереди справа.

\9\ — вид сверху сзади справа.

\0\ — камера установлена на обочине, охватывая определенный участок трассы. Она показывает автомобиль с момента его появления и до тех пор, пока он не скроется. После этого камера передвигается вперед, на следующий участок.

\-\ — точки обзора меняются в случайной последовательности.

GAME OPTIONS — настройки игры.

Настройки из двух альтернатив "включено/выключено" оформлены в виде двух иконок, на одной из которых изображена рука с поднятым большим пальцем (включено), а на другой — с опущенным (выключено):

DRIVER DETALIS — данные водителя. В этом пункте Вы можете ввести свое имя и выбрать страну, под флагом которой будете участвовать в соревнованиях. Именно эти данные попадают после Вашего удачного прохождения трассы в таблицу результатов, в которой указано имя, марка машины и страна победителя. Так что данный пункт имеет немаловажное, хотя и чисто эстетическое значение.

INDIVIDUAL RALLY OPTIONS — индивидуальные настройки ралли. Следующий пункт меню служит для определения параметры игры, влияющих на сложность прохождения трассы. Больше всего они сказываются на ходе игр по сценариям *INDIVIDUAL* и *TIME*.

SERVICE SETUP — сервис. При включении данной опции каждый раз при запуске гонок игра будет запрашивать Вас о типе шин, жесткости и высоте подвески и прочих параметрах автомобиля. В противном случае, для указанных параметров будут автоматически выбраны средние значения, что не всегда верно. (Например, в некоторых случаях перед прохождением грунтовой трассы игра выбирает шины для асфальта только из-за того, что на трассе присутствует небольшой асфальтированный участок).

CAR DAMAGE — повреждения машины. При отключении данной опции, Ваш автомобиль становится практически неуязвимым: переворачиваться Вы по-прежнему будете, но машина при этом останется невредимой. Играть легче, однако снижается эффект присутствия и реалистичность.

OTHER CARS — другие машины. Данная опция определяет, будут ли на трассе присутствовать другие машины. (Пункт активен для сценария *INDIVIDUAL RACE* — Личное первенство).

OTHER CAR INTELLEGENCE — мастерство соперников. Данный пункт оформлен в виде четырех иконок и позволяет установить один из четырех уровней мастерства других водителей. Чем правее расположена выбранная иконка, тем выше профессионализм Ваших конкурентов. При самом низком значении поведение других водителей оказывается, как ни странно, наиболее реалистичным, а при максимальном мастерстве — оппоненты действуют практически без ошибок.

WEATHER CONDITIONS — погодные условия. Этот пункт, также оформленный в виде двух иконок, служит для определения состояния погоды: всегда хорошая (правая иконка) или выбирается произвольным образом (левая иконка). Игра в состоянии красиво имитировать большое количество разнообразных видов ненастья (вплоть до ночной грозы). Это зрелищно, но, разумеется, затрудняет вождение.

ROAD WIDTH — ширина трассы. Данная опция содержит три иконки, определяющие среднюю ширину дороги на трассах: узкая (левая иконка), средняя (в середине) и широкая (правая).

CONTROL OPTIONS — настройки управления. В этом пункте Вы можете выбрать управляющие клавиши клавиатуры или откалибровать свой джойстик.

Подробнее о настройках управления:

CONTROLLER — тип управления. Вы можете определить, каким образом Вы будете управлять игрой: с помощью клавиатуры, обычного джойстика или специального джойстика, имитирующего руль машины (FLYSTICK).

AUTOMATIC GEARS — автоматическая коробка передач. Включить или отключить автоматическую коробку передач.

JOYSTICK ACCELERATIONS — акселератор. "Газовать" при помощи джойстика в данной игре можно двумя способами: наклоном ручки вперед (левая иконка) или нажатием кнопки (правая иконка).

JOYSTICK BUTTONS — определение кнопок джойстика. Этот пункт позволяет переопределить управляющие кнопки джойстика, например, выбрать: какая из кнопок — под указательным или под большим пальцем — будет отвечать за акселератор.

REDEFINE KEYBOARD — определение управляющих клавиш. Содержит еще два подпункта:

REDEFINE — новые значения. При выборе данной опции на экране Вам будут последовательно предъявлены различные элементы управления. Когда рамка укажет на изображение какого-либо действия, нажмите на клавишу, которая должна этому действию соответствовать. Так, если при появлении на экране изображения руля со стрелкой влево нажать клавишу \L\, то в ходе игры для поворота влево следует нажимать именно эту клавишу.

RESET — установить значения клавиш, выбранные создателями игры (по умолчанию).

CALIBRATE CONTROLLER — калибровка джойстика. Этот пункт служит для центровки джойстика. (Доступен только в том случае, если Вы выбрали джойстик в качестве средства управления). Для калибровки Вам будет предложено наклонить джойстик до упора влево, направо, назад и вперед, и вывести в цен-

тральное положение. Каждое действие необходимо подтверждать нажатием кнопки джойстика FIRE. После этого все операции можно повторить: таким образом Вы легко можете исправить допущенные ошибки. Если же все в порядке, нажмите \Enter\, после чего Вы вернетесь в предыдущее меню.

Продолжаем далее:

VISUAL PREFERENCES — настройки приборной панели. Параметры, которые можно изменять в данном меню, влияют, в основном, на сложность игры и служат для изменения степени реалистичности обстановки. Большую часть этих настроек можно изменять и во время игры.

Подробнее:

VIEW POINT — точка обзора. Имеется три варианта: вид из кабины, вид вперед из точки, расположенной на уровне подвески (на радиаторе), а также вид сверху. В ходе игры точку обзора можно изменять, нажав клавишу \F1\ или \C\ (клавишу \C\ Вы могли переопределить в пункте *GAME OPTIONS/CONTROL OPTIONS/REDEFINE KEYBOARD — CAMERA*).

REAR VIEW MIRROR — зеркало заднего вида. Включить или выключить зеркало заднего вида. В ходе игры для этого служит клавиша \F4\.

REV COUNTER — тахометр. Включить или выключить указатель числа оборотов. Приближение стрелки данного прибора к красному участку означает, что пора переключаться на следующую передачу. Включить или выключить его в ходе игры можно с помощью клавиши \F8\.

MESSAGE DISPLAY — вывод сообщений. Разрешить или запретить вывод на экран сообщений (о повреждениях, поворотах, изменении направления движения и других) во время игры. В ходе игры для этого служит клавиша \F6\.

INFORMATION DISPLAY — вывод информации. Разрешить или запретить вывод информации о пройденном расстоянии, скорости, времени и так далее. В ходе игры для этого служит клавиша \F7\.

UNITS DISPLAY — система единиц. При отображении информации о трассах и машинах игра допускает возможность использования как британской (имперской) системы единиц измерения (расположенная слева иконка с изображением британского флага), так и более привычной, метрической системы — килограммы и метры (правая иконка с изображением круга золотых точек на синем фоне).

Продолжаем:

VISUAL DISPLAY — настройки изображения. Этот пункт меню предназначен для настройки качества и реалистичности изображения и изменения размеров экрана.

Подробнее о настройке изображения:

SCREEN SIZE — размер экрана. Вы можете выбрать один из трех размеров экрана. Чем меньше размер, тем выше качество мультипликации. В ходе игры этот параметр изменяется при помощи клавиши \F2\.

IMAGE QUAITY — качество изображения. Правая иконка более качественное изображение, левая — немного хуже (зато игра идет быстрее). В ходе игры данный параметр можно изменять при помощи клавиши \F5\.

VANISH POINT — удаленность горизонта. В данном пункте определяется "расстояние" до линии горизонта, за которой удаляющийся объект пропадает из виду. Чем дальше расположена эта точка, тем реалистичнее выглядит игра (однако скорость ее при этом падает). В ходе игры удаленность горизонта можно менять, нажимая клавишу \F3\.

VISUAL EFFECTS — видеоффекты. Включить или отключить изображения облаков, дыма и прочих динамических деталей.

Продолжаем:

AUDIO OPTIONS — настройки звука. Это меню служит для настройки громкости и управления музыкой:

Подробнее о звуковых настройках:

GENERAL MUSIC — главная музыкальная тема. Включение и отключения музыкального сопровождения меню.

IN-GAME MUSIC — музыкальное сопровождение игры. Включение и отключение музыкального сопровождения самой игры.

SOUND EFFECTS — звуковые эффекты. Установка громкости звуковых эффектов (скрежет шин, звуки ударов).

CAR ENGINE — шум мотора. Установка громкости шума мотора.

CO-DRIVER SPEECH — речь штурмана. Установка громкости реплик штурмана, сообщающего Вам о поворотах, трамплинах и других препятствиях.

Далее:

GENERAL INFORMATION — общие сведения.

TOP TIMES — лучшие результаты. Выбрав данный пункт, Вы можете получить информацию о десяти водителях, показавших лучшее время на какой-либо из 28 трасс.

В заголовке таблицы указывается номер и (через двоеточие) название трассы. Первая колонка таблицы — место участника, входящего в первую десятку, вторая колонка — страна (символически обозначенная соответствующим флагом), третья колонка — имя гонщика, четвертая колонка — марка автомобиля (символ фирмы-производителя: буквы "VW", например, обозначают "VOLKSWAGEN", а знак в форме ромба — широко известный знак "RENAULT"), пятая колонка время, за которое данный участник прошел трассу.

TOP SCORES — лучшее количество набранных очков. Выбрав данный пункт, вы можете получить информацию двух видов:

Во-первых, время прохождения сегмента аркадной игры для определенного класса машин (соответсвующая таблица озаглавлена "GROUP <группа> CLASS <класс>"). Это может понадобится, если Вы захотите сравнить эффективность автомобилей различных марок. Групп всего две: "A" и "N"(К первой из них ("N") принадлежит PROTON, а ко второй ("A") — остальные автомобили. Классов — четыре. К восьмому классу относятся автомобили SUBARU и FORD, к седьмому — VOLKSWAGEN и RENAULT, к шестому — SKODA, а к четвертому — PROTON.

Во-вторых, очки, набранные в аркадной игре определенного уровня (таблица озаглавлена "ARCADE LEVEL <уровень сложности>"). Информация представлена так же, как и в таблице *TOP TIMES*, но в последней колонке указывается число очков, набранных данным участником.

CAR SPECIFICATION — характеристики автомобилей. Выбрав данный пункт меню, Вы сможете получить подробную информацию о характеристиках любой из представленных в игре машин.

Все характеристики могут быть представлены как в британской, так и международной системе единиц, в зависимости от того, какая из них выбрана в пункте *MAIN OPTION/GAME OPTIONS/VISUAL PREFERENCES/UNITS DISPLAY*. В описании мы придерживаемся метрической системы исчисления.

В игре участвуют: SUBARU IMPRESA (Группа A), FORD ESCORT RS COSWORTH (Группа A), RENAULT MAXI MEGANE (Группа A), VOLKSWAGEN GOLF CTI/6V (Группа A), SKODA FELICIA (Группа A), PROTON WIRA (Группа N).

Ниже перечислены характеристики, которые можно выяснить в данном пункте меню:

ENGINE — двигатель. Объем (в кубических сантиметрах), количество цилиндров (CYLINDER), количество клапанов (VALVE). Если в этой строке присутствует слово TURBO, то данный автомобиль также оснащен системой турбонаддува, позволяющей увеличить мощность двигателя.

TRANSMISSION — трансмиссия. Данные о коробке передач и колесной базе автомобиля: количество скоростей (SPEED), тип привода — 4 WHEEL DRIVE (у полноприводных машин) или FRONT WHEEL DRIVE (для переднеприводных машин).

Кстати, не стоит думать, что полноприводные автомобили обязательно лучше переднеприводных: последние обладают более высокой скоростью и отличаются лучшим распределением мощности из-за наличия семи передач (у полноприводных машин в этой игре их не более шести).

Затем идут более специфические характеристики:

POWER — мощность. Киловатты (KW)/обороты в минуту (RPM).

BORE — посадка. Расстояние между землей и днищем машины, в миллиметрах (MM).

LENGTH — длина. Длина машины, в миллиметрах (MM).

HEIGHT — высота. Высота машины (расстояние от днища до крыши), в миллиметрах (MM).

TORQUE — скручивающее усилие. Особая характеристика вала двигателя — мощность, выдаваемая двигателем, измеряется в килограммах на метр (KG M)/обороты в минуту (RPM).

STROKE — ход поршня. Длина хода поршня, в миллиметрах (MM).

WIDTH — ширина. Ширина машины, в миллиметрах (MM).

WHEELBASE — колесная база. Расстояние между осями автомобиля, в миллиметрах (MM).

В нижней части экрана показано вращающееся объемное изображение автомобиля, справа от которого помещена фотография его дорожного варианта, а слева — фотография соответствующей раллийной версии.

VIEW STAGES — просмотр трасс. В данном пункте Вы можете получить общую информацию о каждой из 28 трасс.

Данный экран напоминает экран выбора трасс, но вместо информации о погодных условиях, присутствует пункт *DESCRIPTION* (Комментарий), в котором приводится краткое описание соответствующей трассы, данное фирмой, создавшей эту игру.

Кроме того, в графе BEST TIME (Лучшее время) указаны страна, имя, марка автомобиля, и результат того, кто прошел данную трассу за максимально короткое время, а в графе TOP SPEED — лучшая скорость. Страна, имя, марка автомобиля и наибольшая скорость, которую развил определенный гонщик на каком-либо участке этой трассы.

Имена в графах BEST TIME и TOP SPEED совпадают далеко не всегда. Нередко, разогнавшись сверх всякой меры, Вы можете просто не удержаться на трассе и вылететь на обочину или даже перевернуться на повороте.

RAC RALLY HISTORY — история ралли. Заглянув в этот пункт, Вы найдете некоторые сведения об истории возникновения раллийных гонок и список победителей начиная с 1937 (JACK HARROP на JAGUAR SS 100) по 1995 год (COLIN MCRAE/DEREK RINGER на SUBARU IMPRESA), а также сможете взглянуть на фотографии автомобилей некоторых победителей.

Краткая историческая справка:

Впервые ралли начали проводиться в Великобритании в 1932 году. Однако, в то время еще не существовало полного разделения по классам и вплоть до 1937 года определялся только победитель в каждом классе.

С 1937 года вступила в действие система подсчета очков после прохождения каждой трассы — до этого после прохождения какой-либо трассы просто назывался тот, кто прошел ее быстрее всех.

Первоначально в ралли доминировали британские водители. Однако в 1953 году бесспорными победителями стали легендарные супруги Ян и Пэт Эпплярд.

С 1960 года гонки проводятся на специальных трассах. В 1973 году ралли стали частью всемирного чемпионата ралли FIA (FIA WORLD RALLY CAMPIONSHIP).

LOAD RALLY — загрузить игру. Выбрав четвертый пункт главного меню, Вы можете восстановить одну из 12 записанных игр. Запись игры возможна только в сценарии Чемпионат. А записать игру в процессе прохождения трассы, увы, невозможно. Для возврата в главное меню служит пункт *MAIN OPTIONS* (Главное меню).

SETUP LINK — настройки связи. Данный пункт позволяет установить режим коллективной игры. Совместная игра возможна на двух — восьми компьютерах, связанных локальной сетью. Таким образом, Вы можете посоревноваться в искусстве вождения не только с компьютером, но и с друзьями. Подменю состоит из четырех пунктов:

LINK MODE — режим связи. В данном пункте Вы можете установить статус своего компьютера — сервер, т.е. "ведущий" (иконка с изображением большого компьютера) или клиент, т.е."ведомый" (иконка с изображением маленького компьютера).

NUMBER OF PLAYERS — Число играющих. Вы можете установить, сколько человек будет участвовать в игре (от 2 до 8).

CONNECT — связь. После того как закончите все приготовления, Выберите иконку с изображением двух пожимающих друг друга рук. В результате Ваш компьютер свяжется с компьютерами остальных участников.

MAIN OPTIONS — возврат в главное меню.

EXIT TO DOS — выход в ДОС.

CONFIRM EXIT TO DOS — выход в ДОС.

RETURN TO MAIN OPTIONS — возврат в главное меню.

INTRO — введение. Выбрав этот пункт, Вы можете еще раз посмотреть вступительную мультипликационную заставку.

Сценарии гонок

Гонка на скорость

TIME TRIAL — гонка на скорость. В этом сценарии Вашим главным противником является время.

Во время гонок практически всю необходимую информацию Вы будете получать при помощи специального узкого дисплея (INFORMATION DISPLAY), расположенного в самом верху экрана. На нем указаны (слева направо): скорость, включенная передача (N — нейтральная, R — задняя), прошедшее со старта время, разница во времени с показавшим лучшее время на этой трассе ("-" — Вы отстаете, "+" — Вы обгоняете победителя).

Немного ниже находится серая полоса с белой стрелкой. Это индикатор Вашего положения на трассе. Сравнивая свою скорость со скорость продвижения стрелки индикатора, Вы можете получать наглядное представление о длине оставшегося участка трассы.

В процессе игры Вы можете, помимо клавиш управления, описанных в пунктах *GAME OPTIONS/VISUAL PREFERENSES* и *GAME OPTIONS/VISUAL DISPLAY*, пользоваться клавишами \P\ — пауза и \Esc\ — прервать гонку. В последнем случае на экране появится надпись <RETIRE -(Y/N)> (ПРЕРВАТЬ ИГРУ — ДА/НЕТ). Для продолжения гонки нажмите \N\, а для выходя в главное меню — \Y\.

После прохождения этапа Вы увидите свои результаты: под названием трассы и под строкой с Вашей страной, именем и маркой машины расположены три строки:

TIME — время прохождения трасы.

TOP SPEED — максимальная показанная Вами скорость.

AVERAGE SPEED — ваша средняя скорость.

И, наконец, Вам будет продемонстрирована вся таблица результатов, причем Ваше имя в ней будет выделено мигающей строкой.

Личное первенство

INDIVIDUAL — личное первенство. В данном сценарии Вашими соперниками будут другие гонщики. Не удивляйтесь, когда, обогнав всех, Вы вдруг увидите впереди еще несколько автомобилей — дело в том, что машины стартуют группами по десять и Вы просто догнали предыдущую группу.

Чемпионат

CHAMPIONSHIP — чемпионат. Хорошо, что в этом сложном сценарии предусмотрена запись! Не забывайте пользоваться этой возможностью после прохождения каждого этапа: если Вам не повезет, Вы всегда сможете восстановить записанную игру.

Весь чемпионат разбит на несколько этапов, по несколько трасс в каждом. В перерывах между этапами Вы получаете возможность отремонтировать свою машину. Совсем выйти из строя она, конечно, не может, но со временем система переключения передач или двигатель станут работать все хуже. Например, коробка передач начнет самопроизвольно переключаться на нейтральную скорость. Это может заметно осложнить Вам игру. Поскольку на ремонт Вам отводится лишь определенное ограниченное время (оно указывается в нижней части экрана), каждый раз Вам предстоит решать, какие узлы требуют немедленного ремонта, а какие выдержат еще не один этап.

Ниже перечислены упоминающиеся в игре узлы автомобиля, ремонтом которых Вам придется заниматься:

ELECTRICS — зажигание и все, что связано с электрическими системами автомобиля.

LIGHTS — фары (они необходимы только на ночных дорогах).

EXHAUST — система выхлопа.

SUSPENSION — подвеска.

GEARBOX — коробка переключения передач.

CLUTCH — сцепление.

BRAKES — тормозная система.

COOLING — система охлаждения.

ENGINE — двигатель.

TURBO — система турбонаддува.

STEERING — рулевая система.

BODYWORK — кузов.

Под каждым из узлов Вы увидите время, необходимое для его ремонта, а по расположенной рядом индикаторной полосе сможете определить, насколько сильно поврежден данный узел.

В процессе игры, время от времени Вы будете получать сообщения <один из перечисленных выше узлов DAMAGED>, означающие, что данный узел получил какое-то повреждение. Кроме того, во время игры Вы можете увидеть на экране следующие сообщения: <JUMP AHEAD> — впереди холм. При переезде через него автомобиль подбрасывает вверх. Постарайтесь не поворачивать руль перед прыжком и в прыжке. <WATER AHEAD> — впереди водная преграда. <TURN AROUND> — каким-то образом Вы развернулись на 180 градусов и теперь едете в обратную сторону.

Чемпионат — единственный сценарий игры, в котором Вы можете взять фальшстарт и выехать на трассу раньше времени. За данное нарушение правил Вы будете наказаны прибавлением к Вашему времени штрафной минуты. Так что будьте выдержанным и не включайте передачу, пока не услышите команду GO! (Марш!).

После прохождения очередного этапа Вам будет продемонстрирована таблица результатов его прохождению, а также — общие таблицы, суммирующие результаты всех этапов.

Аркада

ARCADE LEVEL <1-5> — аркада. В этом сценарии трасса разбивается на участки. На прохождение каждого из них выделяется определенное время. В него требуется обязательно уложиться, в противном случае Вы получите сообщение <OUT OF TIME> (Время закончилось) и гонку придется начинать с начала. Чем больше уровень Аркады, тем выше мастерство Ваших соперников и меньше время, отведенное на прохождение каждого участка.

Трассы

Чтобы помочь Вам в выборе трассы и упростить оснащение автомобиля, ниже мы приводим основные характеристики всех трасс и краткие комментарии.

STAGE 1 — TATTON PARK.

Старт: 09:00. Финиш: 10:33. Всего: 01:33.

Длина: 7.95 км. Покрытие — асфальт 100%.

Описание: Быстрая, асфальтированная трасса с несколькими резкими поворотами. Она довольно короткая, в основном ровная и прямая. Однако у нее есть одна интересная особенность: после довольно длинного прямого участка следует каскад из трех — пяти резких поворотов. На трассе имеется несколько трамплинов. Особенно будьте осторожны после первого из них: сразу же после приземления Вас ждет поворот влево, на котором легко перевернуться (как из-за неожиданности, так и из-за того, что сразу после приземления машина еще не полностью находится под Вашим контролем).

STAGE 2 — CHATSWORTH.

Старт: 10:36. Финиш: 10:33. Всего: 01:33.

Длина: 7.95 км. Покрытие — асфальт 63% гравий 37%.

Описание: Короткая трасса с разнообразными резкими поворотами, прыжками и водными преградами. Довольно короткая и скоростная трасса, на которой попадаются участки, усыпанные гравием. Встречаются канавы, наполненные водой. При выезде из них на большой скорости будьте внимательны — автомобиль при этом подбрасывает не хуже, чем на трамплине, и он может легко перевернуться, так как нередко сразу же за канавой следует поворот.

Однако снижать скорость не стоит — просто приготовьтесь к повороту заранее, еще преодолевая препятствие.

STAGE 3 — CLUMBER PARK.

Старт: 12:25. Финиш: 14:05. Всего: 01:40.

Длина: 8.22 км. Покрытие — асфальт 100%.

Описание: Самая скоростная из всех трасс с асфальтовым покрытием. Эта трасса действительно словно создана для того, чтобы ставить рекорды скорости. Она немного похожа на первую трассу (хотя и без трамплинов): за длинным прямым участком дороги следует несколько поворотов почти на 90 градусов, выводящих Вас на завершающую прямую. Вряд ли Вы сможете пройти эту трассу, ни разу не перевернувшись. Даже если Вы хорошо держитесь на дороге, Вы рискуете врезаться в других участников гонки или перевернувшихся на очередном повороте.

STAGE 4 — DOMININGTON SUPER SPECIAL 1.

Старт: 14:08. Финиш: 14:18. Всего: 00:10.

Длина: 6.20 км. Покрытие — асфальт 50% гравий 50%.

Описание: Высокоскоростная трасса с гравийным покрытием. Примерно в середине эта расположенная петлей трасса пересекает сама себя. Развязка оформлено в виде моста, проходящего над дорогой. Сначала, после съезда с асфальта на гравий, Вы проедете под мостом (не врежьтесь в него!), а после нескольких поворотов — и по мосту. Трасса довольно плоская: трамплинов и канав с водой на ней нет. Особенностью трассы является само оформление дороги: она начинается с хорошего асфальтированного шоссе с красно-белым "отбойником" (наклонный бетонный бордюр, до некоторой степени мешающий вылететь на обочину). После съезда с асфальта Вы проедете под мостом и попадете на обычное шоссе, покрытое гравием.

STAGE 5 — DOMININGTON SUPER SPECIAL 2.

Старт: 14:21. Финиш: 14:31. Всего: 00:10.

Длина: 6.20 км. Покрытие — асфальт 50% гравий 50%.

Описание: При взгляде на карты этой и предыдущей трасс становится ясно, что различаются они лишь направлением движения. В этом случае стартовать Вы будете на участке трассы, покрытом гравием, а финишировать — на асфальтовом участке.

STAGE 6 — ROTHER VALLEY.

Старт: 15:59. Финиш: 17:04. Всего: 01:05.

Длина: 4.12 км. Покрытие — асфальт 100 %.

Описание: Трасса с ровным рельефом и хорошим покрытием, расположенная в рядом с озером. Трасса короткая и насыщенная поворотами. Местами она огорожена забором, предохраняющим Вас и других участников гонки от падения, а местами проходит по дну карьера, так что Ваши маневры на ней ограничены. Есть и открытые участки, но их немного.

STAGE 7 — LEEDS.

Старт: 17:07. Финиш: 17:35. Всего: 00:28.

Длина: 4.41 км. Покрытие — асфальт 45% гравий 55%.

Описание: Трасса с хорошим стартом и средними изгибами, идущая по холмам и торфянику. Главная особенность этой трассы в том, что гонки по ней проходят ночью. Соблюдайте осторожность при преодолении канав с водой и на поворотах. Хотя фары и помогут Вам ориентироваться, но от столкновения с уже перевернувшимся оппонентом не застрахован никто.

STAGE 8 — THE COUNTRY DURHAM STAGE.

Старт: 07:58. Финиш: 08:24. Всего: 00:26.

Длина: 27.23 км. Покрытие — гравий 32% грунт 68%.

Описание: Лесная трасса с разнообразными резкими поворотами Водная преграда на этой трассе всего одна, но преодолевать ее Вам придется на первой передаче — настолько она широкая (примерно метров шесть — семь). Ширина трассы очень мала, дорога, в основном, зажата между деревьями, так что все маневры Вам придется совершать в очень ограниченном пространстве.

STAGE 9 — PUNDERSHAW.

Старт: 10:21. Финиш: 11:14. Всего: 00:53.

Длина: 58.92 км. Покрытие — асфальт 4% гравий 32% грунт 54%.

Описание: Длинная лесная трасса с глубокими кюветами и резкими поворотами. Просто марафонская дистанция, явно рассчитанная на то, чтобы водитель устал и потерял бдительность (рекомендуем сделать несколько перерывов во время прохождения этого участка). Главная особенность — глубокие кюветы по сторонам дороги: стоит хоть немного съехать с середины дороги, как крайнее колесо тут же сползает в кювет и машина заметно накреняется. Впрочем, опасность "сесть на брюхо" Вам не грозит, это лишь немного снижает скорость. Главное на такой дороге — научиться на поворотах съезжать в кювет с нужной стороны, а на прямых участках держаться середины трассы. Четыре процента асфальта — это несколько коротких участков, расположенных в начале и в середине трассы. По центру асфальтированного шоссе проходит полоса травы — старайтесь, чтобы она все время находилась под днищем Вашего автомобиля — таким образом Вы получите заметное преимущество в скорости, сможете занять середину дороги. А по краям, с одним колесом в кювете, Вас вряд ли кто обгонит.

STAGE 10 — BROOMYLINN.

Старт: 12:03. Финиш: 12:40. Всего: 00:37.

Длина: 18.43 км. Покрытие — снег 100 %.

Описание: Скоростная дорога с глубокими кюветами и резкими поворотами. Будьте внимательны на поворотах и постарайтесь держаться середины дороги — там меньше снега.

STAGE 11 — WAUCHOPE.

Старт: 12:43. Финиш:13:08. Всего: 00:25.

Длина: 14.16 км. Покрытие — асфальт 100%.

Описание: Высокоскоростная лесная дорога с превосходным покрытием. Идеально подходит для любителей больших скоростей. Одна из приятных особенностей трассы — небольшой наклон дороги на поворотах, позволяющий не снижать скорость. Выезжать на обочину при повороте не рекомендуется — в результате Вы, скорее всего, перевернетесь.

STAGE 12 — KERSHOPE.

Старт: 13:42. Финиш: 14:16. Всего: 00:34.

Длина: 36.27 км. Покрытие — асфальт 40% гравий 60%.

Описание: Скоростная трасса со сложным рельефом и множеством обманчиво длинных ухабистых прямых. По сторонам большей части дороги имеются насыпи, упрощающие повороты, но из-за них труднее держаться середины трассы. Имейте в виду: на трассах данного типа, где дорожное полотно расположено на дне желоба, образованного земляными скатами по бокам, ни в коем случае нельзя выезжать на обочину под прямым углом — в результате Вы, скорее всего, перевернетесь. Ближе к середине трассы имеется несколько участков с асфальтовым покрытием и стандартными обочинами.

STAGE 13 — CRIZEDALE WEST.

Старт: 17:08. Финиш:17:44. Всего: 00:36.

Длина: 27.99 км. Покрытие — гравий 35% грунт 65%.

Описание: Трасса с обманчивыми неровностями и холмами. Покрытие этой длинной лесной дороги, мягко говоря, не очень хорошее. В изобилии присутствуют крутые повороты, канавы по бокам дороги и трамплины. Кроме того, трасса ночная, так что перевернуться на ней очень легко.

STAGE 14 — CRIZEDALE EAST.

Старт: 17:47. Финиш: 18:07. Всего: 00:20.

Длина: 7.61 км. Покрытие — гравий 63% грунт 37%.

Описание: Короткая лесная дистанция со сложными поворотами. Она очень похожа на предыдущую, и не только по названию. Единственное существенное отличие — она гораздо короче. Она также предназначена для ночных гонок.

STAGE 15 — DYFNANT.

Старт: 07:30. Финиш: 09:00. Всего: 01:30.

Длина: 21.66 км. Покрытие — асфальт 54% гравий 46%.

Описание: Открытая дорога с каскадом резких поворотов и отдельными прямыми участками. Довольно хорошая трасса: в начале, середине и конце присутствуют заасфальтированные участки. Ближе к середине дорога заметно сужается и обогнать соперников становится очень трудно.

STAGE 16 — HAFREN SWEETLAMB.

Старт: 09:03. Финиш: 09:28. Всего: 00:25.

Длина: 25.49 км. Покрытие — снег 100%.

Описание: Длинная желобообразная выматывающая трасса, проходящая по лесу. Она полностью покрыта снегом и почти не имеет прямых участков, где можно было бы набрать скорость. Будьте внимательны на поворотах и старайтесь держаться середины дороги.

STAGE 17 — BRECHFA.

Старт: 11:34. Финиш: 12:04. Всего: 00:30.

Длина: 32.62 км. Покрытие — асфальт 100%.

Описание: Скоростная трасса с плавными поворотами, проходящими по возвышенностям. Дорожное покрытие очень хорошее, сама трасса широкая и сужается только в середине (при въезде в лес). Главная особенность трассы состоит в том, что некоторые повороты проходят по возвышенностям, так что автомобиль на повороте сильно подбрасывает. Постарайтесь держаться внутреннего радиуса поворота, сбавляйте скорость или проходите поворот боком (как это было показано в заставке).

STAGE 18 — TRAWSCOED.

Старт: 12:29. Финиш: 13:04. Всего: 00:35.

Длина: 36.72 км. Покрытие — гравий 38% грунт 62%.

Описание: Жесткая трасса с разнородным покрытием, которое периодически меняется с гравия на грунт и обратно, что несколько затрудняет ее прохождение. Очень неплохо оформлен фон трассы.

STAGE 19 — CRYCHAN.

Старт: 14:16. Финиш: 14:40. Всего: 00:24.

Длина: 17.65 км. Покрытие — асфальт 30% гравий 30% грунт 40%.

Описание: Трасса с очень разнородным покрытием и плавными поворотами. Это единственная трасса, на которой присутствует три типа дорожных покрытий, так что переход с одного вида дороги на другой немного сбивает с толку.

STAGE 20 — CEFN.

Старт: 14:43. Финиш: 16:23. Всего: 01:40.

Длина: 9.08 км. Покрытие — грунт 100%.

Описание: Короткие и изогнутые участки(чередующиеся со скоростными с резкими поворотами. Единственная трасса с полностью грунтовым покрытием. За исключением некоторых участков, трасса довольно прямая и преодолевается относительно легко. Основное правило при прохождении данной трассы — держаться середины, так как обочина дороги очень неровная и зачастую с глубокими канавами.

STAGE 21 — SWEETLAMB HAFREN.

Старт: 16:48. Финиш: 17:15. Всего: 00:27.

Длина: 28.81 км. Покрытие — снег 100%.

Описание: Длинная желобообразная выматывающая трасса, проходящая по лесу. Она в точности совпадает с шестнадцатой трассой (HAFREN SWEETLAMB), отличаясь от нее лишь направлением движения и временем суток. Из-за недостаточной ночной видимости Ваша задача при прохождении SWEETLAMB HAFREN становится еще сложнее.

STAGE 22 — PANTPERHOG.

Старт: 07:38. Финиш: 08:05. Всего: 00:27.

Длина: 15.42 км. Покрытие — гравий 100%.

Описание: Чрезвычайно холмистая дорога с тяжелыми поворотами. Неровно усыпанная гравием трасса словно специально создана для того, чтобы разбивать машины. Помимо неровностей самого покрытия, трасса изобилует разнообразными холмами — от самых небольших до довольно серьезных, съезжая с которых автомобиль совершает головокружительные прыжки. Главная сложность трассы заключается в том, что нередко сразу же после такого "прыжка" приходится вписываться в поворот или объезжать не вписавшихся соперников.

STAGE 23 — DYFI.

Старт: 08:08. Финиш: 08:40. Всего: 00:32.

Длина: 23.53 км. Покрытие — асфальт 100%.

Описание: Скоростная трасса с плавными поворотами. Покрытие в основном хорошее, однако в начале асфальт уложен несколько неровно. Главная рекомендация — не съезжайте на обочину: во-первых, так легко перевернуться а, во-вторых, противники, обычно держащиеся середины, с легкостью обгонят Вас, воспользовавшись преимуществом в скорости. Однако Вы легко можете выйти вперед, если постараетесь терять минимум скорости на поворотах, пусть даже ценой сохранности машины.

STAGE 24 — CARTHEINIOG.

Старт: 08:43. Финиш: 08:58. Всего: 00:15.

Длина: 14.74 км. Покрытие — асфальт 75% гравий 25%.

Описание: Трасса средней длины с хорошим покрытием, но и со сложными поворотами. Несмотря на характер покрытия, трассу можно причислить к скоростным. Длинные асфальтированные прямые участки перемежаются поворотами, засыпанными гравием, что немного осложнят вождение.

STAGE 25 — PENMACHONO SOUTH.

Старт: 10:47. Финиш: 11:05. Всего: 00:18.

Длина: 13.45 км. Покрытие — гравий 13% снег 87%.

Описание: Скоростная дорога с плохим покрытием и множеством импровизированных трамплинов. Несмотря на то, что на первый взгляд дорога может показаться Вам довольно широкой, не торопитесь с выводами до тех пор, пока не придет время обогнать кого-либо из соперников: Вы немедленно убедитесь, что на самом деле большую часть дороги занимает снег и более или менее расчищена лишь узкая полоса посередине. Еще одна особенность данной трассы — тоннели. Не просто мосты, а довольно длинные тоннели, с несколькими поворотами и гравийным покрытием. Любопытное замечание: если Вы лидируете и пе-

реворачиваетесь в тоннеле, то идущие за Вами машины соперников все равно не смогут Вас обогнать.

STAGE 26 — PENMACHONO NORTH.
Старт: 11:08. Финиш: 12:03. Всего: 00:55.
Длина: 10.11 км. Покрытие — снег 100%.

Описание: Скоростная дорога с плохим покрытием и резкими поворотами. Главная особенность — засыпанные снегом стога на обочине, расположенные ближе к финишу.

STAGE 27 — CLOCAENOG WEST.
Старт: 12:25. Финиш: 12:34. Всего: 00:09.
Длина: 6.03 км. Покрытие — гравий 100%.

Описание: Лесная трасса с открытыми участками и неровным покрытием. Приличное дорожное покрытие дороги несколько компенсирует глубокие кюветы по бокам дороги. Рекомендации — обычные для дорог этого типа — не съезжайте в кюветы. Поворотов относительно немного и особой сложностью они не отличаются. Сама по себе трасса довольно короткая и никаких особенностей не имеет.

STAGE 28 — CLOCAENOG EAST.
Старт: 12:37. Финиш: 12:56. Всего: 00:19.
Длина: 19:39 км. Покрытие — гравий 100%.

Описание: Скоростная трасса со сложным рельефом и резкими поворотами. Неровное покрытие трассы а также многочисленные трамплины могут здорово действовать Вам на нервы. Однако протяженность данной трассы относительно коротка и, сталкивая машины соперников в кюветы, Вы вполне можете прийти первым.

Несколько полезных советов

Во время гонки обязательно обращайте внимание на комментарии Вашего штурмана (CO-DRIVER), он сообщает Вам ценную информацию о предстоящих поворотах. Появляющиеся при этом на экране рисунки подскажут Вам характер поворота.

При прохождении крутых поворотов (более чем на 90 градусов) следует начинать поворачивать руль немного раньше самого поворота. Особенно это касается трасс с грунтовым или снежным покрытием. Если при этом поворот проходится с трудом (например, на очень узких участках), постарайтесь при повороте удариться бортом о стену (насыпи, обрыва или леса). В результате Ваш автомобиль получит удар и отскочит, но в то же время развернется в сторону поворота. Это весьма рискованный способ поскольку как раз в это время Вас могут легко обогнать, кроме того, Вы в существенной степени теряете скорость.

Ни в коем случае не тараньте впереди идущие автомобили. Это лишь увеличит их скорость, а Вас — затормозит.

По возможности не тараньте бортом идущие рядом автомобили соперников — скорее всего, они просто обойдут Вас или же "вежливо" посторонятся, чтобы потом подтолкнуть Вас в кювет.

Заключение

Надеемся, что игра Вам понравится: этот шедевр имитатора просто поражает своей продуманностью, реалистичностью и эффектом присутствия. Желаем Вам увидеть свое имя в списке лидеров!

OVER THE REICH

Фирма	BIG TIME SOFTWARE
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Mouse
Видеорежимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster
Система	Windows 95

Предлагаем Вашему вниманию новую военную стратегическую игру OVER THE REICH, созданную по мотивам событий Второй Мировой войны. С ее помощью Вы можете испытать себя в роли командира эскадрильи истребителей. От выполнения Вами боевых заданий будет зависеть ход всех военных действий: Вы сможете приблизить или отдалить победу, а играя на стороне Германии, и вовсе изменить исход войны! В игре фигурируют настоящие самолеты и реальные пилоты того времени. Предлагаемые Вам миссии игры отличаются разнообразием: это бомбардировка, сопровождение, патрулирование и многое другое. Отметим, что играть можно как на плоском, так и на объемном поле, а сама игра имеет прекрасную графику и отличное музыкальное сопровождение.

Главное меню

Запустив игру, Вы сразу же попадаете в Главное меню:

TO AIRFIELD — начать новую игру. Подробнее данный пункт будет описан ниже, в отдельной главе.

JOIN INTERNET GAME — присоединиться к игре по сети Интернет.

LOAD SAVED GAME — загрузить сохраненную игру. Выбрав данный пункт, Вы переходите в новое окно, содержащее список файлов, которые Вы можете загрузить. Нажав прямоугольную кнопку *LOOK IN* (Просмотр), Вы можете выбрать новый диск и получаете доступ к четырем дополнительным кнопкам: перейти к каталогу более высокого уровня, создать новый каталог, просмотреть файлы в данном каталоге, просмотреть файлы в данном каталоге и информацию о них (NAME (имя файла), SIZE (размер), TYPE (тип файла) и время сохранения (MODIFIED)). Ниже расположены две кнопки:

OPEN — загрузить файл сохраненной игры.

CANCEL — отменить. Нажав данную кнопку, Вы вернетесь в Главное меню.

Кроме того, загрузить файл можно, подведя курсор к его имени и дважды нажав левую кнопку мыши.

SET SKILL LEVEL — установить уровень сложности:

LIEUTENANT — лейтенант. Самый первый уровень, с которого удобно начинать знакомство с основами игры, переходя затем к более сложным заданиям.

CAPTAIN — капитан. На данном уровне Вы получаете возможность регулировать наклон крыльев и управлять мощностью двигателя самолета. Кроме того, Вам придется учитывать эффект скольжения. Изменяя наклон крыльев, Вы можете управлять креном самолета, то есть самостоятельно регулировать движение при поворотах. От мощности двигателя зависят маневренные возможности Вашего самолета. Эффект скольжения вызывается инерцией. За счет нее самолет может при резких поворотах уходить в сторону, а это влияет на то, где он окажется на следующий ход.

MAJOR — майор. На данном уровне при выполнении миссии Вам придется учитывать предельные перегрузки (G), возможность непредвиденной остановки двигателя, слепые пятна, а также высоту полета.

Предельные перегрузки (G) — это максимальная нагрузка, которую самолет может выдержать при выполнении маневров. Если перегрузки при маневре окажутся слишком высокими, Ваш самолет может стать неуправляемым. Это значит, что несколько ходов за этот самолет будет ходить компьютер. А в крайнем случае Ваш самолет ждет крушение.

Глохнущий двигатель. На данном уровне сложности двигатель самолета в определенные моменты может заглохнуть. Внимательно следите, чтобы значение скорости на приборной панели управления не изменилось на надпись <STALL> (Двигатель заглох). При этом Вы рискуете пропустить, в лучшем случае, несколько ходов данным самолетом, а в худшем — и сам самолет.

Слепое пятно кабины пилота (зона невидимости). Когда Вы заходите прямо в хвост вражескому самолету, но не можете выстрелить, это значит, что он попал в слепое пятно. Размеры слепого пятна зависят от модели Вашего самолета.

Высота. Находясь в окне выполнения миссии, Вы можете изменять высоту, на которой летит Ваша группа. От нее зависит число встреченных Вами самолетов противника. На очень больших и очень малых высотах они встречаются реже.

COLONEL — Полковник. Данный уровень отличает реалистичная система пофазового движения и инициативы. Задания данного уровня предназначены для хорошо тренированных пилотов!

Пофазовое движение и инициатива. При игре на предыдущих уровнях сложности Вы могли за один ход не только переместить самолет, но и открыть огонь. На уровнях сложности "Полковник" и "Генерал" вначале все самолеты выполняют перемещения, затем ведут защитный огонь и только потом стреляют из передних пулеметов. Таким образом, Вас могут сбить защитным огнем еще до того, как Вы сделаете первый атакующий залп.

GENERAL — Генерал. Уровень "Генерал" позволяет проверить, сможете ли Вы справиться, к примеру, с управлением самолета, пикирующего с высоты 30000 футов на скорости 500 миль в час? На данном уровне игра обретает третье измерение — становятся возможными взлеты, падения и изменения высоты во время выполнения миссии. Теперь Вы можете лететь не только вправо или влево, но и вверх и вниз!

Стоит добавить, что на уровнях сложности "Полковник" и "Генерал", в отличие от более низких уровней, Вы уже не можете в процессе игры изменять очередность хода Ваших пилотов.

Для выбора уровня сложности подведите курсор к изображению значка на зеленом поле рядом с описанием уровня и нажмите левую кнопку мыши.

В нижней части экрана расположена строка CLICK INSIGNIA TO CHOOSE LEVEL. CURRENT LEVEL IS... (Выбор уровня сложности. Выбран уровень...), в которой вместо точек будет указан тот уровень сложности, который Вы выбрали.

Начать новую игру

В данном пункте меню Вы можете выбрать одну из противоборствующих сторон, за которую будете воевать. Вы можете сражаться за Англию (ENGLAND), США (UNITED STATES) или Германию (GERMANY). Выбрав одну из стран, Вы перейдете к следующему меню:

DOGFIGHT — воздушный бой. Данный экран разделен на две половины. Слева расположен перечень возможных сценариев, а справа приводится их описание. Для выбора ситуации подведите к ее названию курсор и нажмите левую кнопку мыши. Название будет выделено красным цветом, а в правой половине экрана появятся дата и описание выбранного сценария. Каждая из частей эк-

рана оснащена полосой прокрутки. С ее помощью Вы можете просмотреть то, что не уместилось на одном экране.

В верхней части окна с названиями сценариев расположен пункт *DESIGN YOUR OWN* (Создать свой собственный сценарий). Выбрав его, Вы можете потренироваться, изменяя число самолетов, их модель и прочие параметры боя по своему усмотрению. Как создать свой собственный сценарий воздушного боя будет рассказано ниже, в отдельной главе.

COMBAT MISSION — выполнение отдельной миссии. Данный экран по своему устройству практически не отличается от предыдущего. Вы выполняете одно из боевых заданий военной кампании, описание которой приводится ниже. Так что, не исключено, что в бой Вам придется вступать не один раз.

TOUR OF DUTY — военная кампания. Вы вступаете в военную кампанию 1943 — 1945 годов. Разумеется, Ваша задача будет зависеть от того, чью сторону Вы избрали.

США и Англия: Вы командир сражающейся над Европой эскадрильи самолетов. Ваша задача — вернуться домой, сохранив в живых как можно больше пилотов. Учтите, что Ваши действия повлияют на ход войны. Ваша цель — быстрее победить в войне.

Германия: Вы командир сражающейся над Европой эскадрильи самолетов. Ваша задача — вернуться домой, понеся минимальные потери среди пилотов. Учтите, что Ваши действия будут влиять на ход войны. Основная цель — одержать столько побед, чтобы американцы и англичане попросили о перемирии. Если же это не удастся, то Вы должны постараться на возможно более долгий срок отсрочить поражение Германии в войне.

После нажатия кнопки *OK*, Вы перейдете в следующее окно, в котором Вам предложат ввести свое имя (LAST NAME) и название эскадрильи (SQUADRON NAME). Кроме того, Вы можете установить уровень игры: от самого легкого (EASIEST), до наиболее сложного (TOUGHEST). После ввода всей необходимой информации нажмите кнопку *BEGIN* (Начать игру) и переходите к самой игре.

Если Вы играете за немцев или англичан, Вам будет предложено заменить Ваши самолеты старой модели на более современную технику.

Немцы

Старые BF 109G-6 могут быть заменены на новые FW 190A-4. Данная модель не так быстро набирает скорость и разворачивается, зато отличается большей максимальной скоростью полета, прочнее и лучше вооружена.

Англичане

Старые SPITFIRE IXC могут быть заменены на новые TYPHOON. TYPHOON обычно использовались для поражения наземных целей, а SPITFIRE применялись, в основном, для ведения воздушных боев.

Вы можете выбрать одну из двух следующих кнопок:

RE-EQUIP — заменить.

DON`T CHANGE — не заменять.

Как создать свой собственный сценарий боя

Войдя в окно создания сценария, Вы увидите описание боя, состоящее из нескольких фраз, в которых белыми прямоугольниками выделены те параметры, которые Вы можете менять по своему усмотрению. Для этого необходимо подвести к ним курсор и нажать левую кнопку мыши — Вам будет предложен перечень возможных вариантов. В данном описании изменяемые пункты заменены многоточиями.

IT WAS... — события происходили в... — Вы можете выбрать соответствующий период войны. Вам будет предложен список возможных периодов войны, начиная с лета 1943 года и заканчивая 1945 годом.

I WAS FLYING IN... FORMATION WITH MY GROUP OF..... AT... FEET... — я летел в... построении с группой... самолетов... на высоте... футов... — Данная строка служит для установки общих полетных характеристик Вашего подразделения. В ней могут быть изменены пять параметров или пунктов (на месте которых стоят точки). Рассмотрим последовательно каждый из них.

Первый пункт определяет построение Вашей эскадрильи в самом начале боя:

STANDART — стандартное построение. Самолеты располагаются в одну более-менее прямую линию произвольным образом.

TIGHT — близкое построение. Самолеты расположены близко друг к другу в два или три ряда, в зависимости от их числа.

LEAD TRAIL — ведущая тропа. Формируется две группы самолетов, находящихся на значительном расстоянии друг от друга. Первая группа представляет собой ряд летящих друг за другом самолетов, а задняя — развернутый строй.

SPLIT — разорванное построение. Самолеты расположены одной прямой линией с большим расстоянием между ними.

Второй пункт определяет число Ваших самолетов. Их может быть от одного до двенадцати.

Третий пункт — тип Ваших самолетов. Меню выбора типа Ваших самолетов оформлено следующим образов: белым цветом указан период военных действий, а ниже, черным — модели самолетов, бывших в то время на вооружении страны, за которую Вы играете. Более подробно о различных моделях самолетов рассказано в главе "Модели самолетов".

Четвертый пункт определяет высоту, на которой будет идти бой. Она может быть от 300 до 45000 футов. Это весьма важный параметр, поскольку в зависимости от высоты самолеты ведут себя по-разному.

С помощью последнего пункта меню Вы можете либо завершить свой выбор либо выбрать еще несколько самолетов другой модели. Для завершения выберите изображение точки, а для продолжения — слово AND (и) и повторите описанную выше процедуру выбора.

MY PILOTS HAD... TRAINING — мои пилоты были... подготовлены. Теперь Вы можете указать уровень подготовки Ваших пилотов. Он может быть следующим:

POOR — слабый.

LIMITED — ограниченный. Очень слабая подготовка, но временами пилоты могут показать и неплохую выучку.

AVERAGE — средний. Не плохой и не хороший, а именно средний. Пилоты уже не делают грубых ошибок, как в предыдущих случаях, но и не блещут особыми умениями.

GOOD — хороший. Тот же средний уровень, но иногда летчики могут действовать просто превосходно.

EXCELLENT — превосходный. Ваши летчики — асы, способные выполнить практически любой маневр.

WE... A... FORMATION OF..... — данная строка определяет общие характеристики подразделения противника, с которым Вы встретитесь. Во всем, кроме первого пункта, оно аналогично описанной выше фразе для Вашей эскадрильи.

Первый пункт определяет условия встречи с противником, то есть ту ситуацию, в которой Вы начинаете бой. Возможно несколько вариантов:

SURPRIZED — неожиданно атаковали. Вы находитесь прямо "на хвосте" у противника. Наиболее выгодная ситуация для атаки. Вы можете почти сразу открыть огонь, а противнику придется сначала оторваться от Вас и лишь затем вести полноценный бой (если, конечно, к тому времени у него останется хотя бы один самолет).

JUMPED — встретили. Вы появляетесь чуть сзади и сбоку от противника. Выгодная для Вас ситуация. Как правило, Вы можете сразу же открыть огонь. Противник в невыгодном положении, однако, развернуться и начать стрелять ему очень просто.

MET HEAD-ON — встретили "лоб в лоб". Противник летит на Вас, Вы летите на него. Условия равны, у кого первого дрогнут нервы...

WERE JUMPED BY — были атакованы. Противник появляется сзади и сбоку от Вас. Вам придется разворачиваться, чтобы открыть огонь.

WERE SURPRIZED BY — были неожиданно атакованы с тыла. Противник неожиданно появился у Вас на хвосте. Самая неудобная позиция. Почти наверняка Вы потеряете несколько самолетов, прежде чем сможете дать отпор.

Второй пункт показывает построение самолетов противника.

Третий пункт — это число самолетов противника.

Четвертый пункт определяет модель вражеских самолетов. Меню выбора типа самолетов противника, бывших в то время на вооружении, оформлено аналогично меню выбора Ваших самолетов.

Последний пункт позволяет Вам добавить противнику еще несколько самолетов другой модели.

THEIR PILOTS HAD... TRAINING — их пилоты были... подготовлены. Данная фраза позволяет указать уровень подготовки летчиков противника.

В нижней части окна создания сценария боя расположены две кнопки:

OK — нажав данную кнопку, Вы подтверждаете сделанные изменения.

CANCEL — отменить. Нажав данную кнопку, Вы отмените сделанные изменения, после чего вернетесь в Главное меню.

Перед началом игры Вам будет предложено указать своего противника. Рядом с каждым пунктом этого меню расположено по два кружка. Черная точка в центре кружка означает, что данный пункт выбран.

AXIS PLAYER IS — Ваш противник это:

COMPUTER — компьютер.

HUMAN — человек. Выбрав данный пункт меню, Вам придется уточнить, с каким именно человеком Вы хотите играть. Для этого Выберите один из следующих подпунктов:

CONNECTION — игра по модему.

INTERNET — игра по сети Интернет.

SHARE COMPUTER — игра по очереди. Это значит, что Вы будете играть на одном компьютере с другим человеком и делать ходы по очереди.

Верхнее меню игры

Как и во всех программах, ориентированных под систему Windows, в данной игре присутствует верхнее (выпадающее) меню:

FILE — операции с файлами:

ABOUT OVER THE REICH — краткая информация об игре "OVER THE REICH". В данном пункте упомянуты все те, кому мы должны быть за нее благодарны: авторы, программисты, продюсеры и другие создатели игры.

SAVE GAME — сохранить игру. Данное подменю похоже на описанное выше меню загрузки игры, но предназначено для записи игры в память. Это можно сделать и с клавиатуры, нажав \Alt\+\S\.

STOP GAME — остановить игру и выйти в главное меню. Если Вы по какой-то причине не хотите больше продолжать данный сценарий, Вы можете остановить игру и, после подтверждения выйти в главное меню.

QUIT — выйти из игры. Это можно сделать и с клавиатуры, нажав \Alt\+\Q\.

PILOT — операции с выбранным самолетом:

SUGGEST A MOVE — совет. При выборе данного пункта компьютер предложит наилучший по его мнению вариант хода. Он автоматически определит путь самолета, наклон крыльев и другие необходимые параметры. Вам лишь останется нажать GO. Получить совет Вы можете, также нажав \Alt\+\M\.

DISENGAGE — вывести данный самолет из боя. Если боевые действия идут на достаточно большом расстоянии от подразделений противника, то, после подтверждения, Вы сможете вывести выбранный самолет с поля боя. Если же расстояние недостаточно велико, то Вы получите сообщение, что пилот не может покинуть бой, и что Вам следует набрать скорость. Минимальное допустимое расстояние до расположения сил противника примерно равно ширине карты сражения. Данное действие можно выполнить, нажав клавиши \Alt\+\D\.

FULL SQADRON DISENGAGE — покинуть бой всей эскадрильей (или всеми оставшимися самолетами). Данное действие возможно только в том случае, когда все Ваши самолеты достаточно удалены от расположения подразделений противника. С клавиатуры данное действие выполняется при помощи клавиш \Alt\+\G\.

BAIL OUT — катапультировать летчика. При выборе данного пункта самолет упадет, а пилот выбросится с парашютом. Над территорией противника делать этого не рекомендуется, поскольку пилот не сможет вернуться домой и в дальнейшем будет числиться среди пропавших без вести.

JETTISON EXTERNAL ARMAMENTS — сбросить дополнительное вооружение. Чтобы уменьшить вес самолета, увеличив за счет этого его маневренность и скорость, Вы можете сбросить дополнительное вооружение, если таковое имеется на борту.

QUICKLY FINISH COMBAT — быстрое завершение боя. В данном случае компьютер будет выполнять ходы за Вас. Вам придется подождать, пока все Ваши самолеты не достигнут безопасного расстояния и смогут выйти из боя или пока не закончится бой. Компьютер сам оценит ситуацию и решит, что целесообразнее — выйти из боя или продолжать его до победного конца. Выйти из режима можно, нажав любую клавишу или кнопку мыши. Чтобы запустить режим быстрого завершения боя с клавиатуры, нажмите \Alt\+\W\.

TRANSFER AIRPLANE TO INTERNET WINDOW — перенести самолет к играющему по сети Интернет.

BATTLEMAP — операции с полем битвы:

CHANGE ZOOM — изменить масштаб. Вы можете выбрать только два варианта масштаба — приближенный и удаленный. В первом случае лучше видны сами самолеты, а во втором их больше умещается на экране. В первом случае — приятнее играть, а во втором — легче ориентироваться в сложившейся ситуации. С клавиатуры изменять масштаб можно при помощи клавиш \Alt\+\Z\.

SKY BACKGROUND — выбрать фон. Возможны два варианта фона: снизу — приятное изображение голубоватых облаков и сверху — вид земли со всеми расположенными на ней объектами. В случае задания по уничтожению на-

земных целей возможен только вид земли с объектами. Изменить фон можно также при помощи клавиш \Alt\+\K\.

FASTER MOVEMENT — изменить скорость перемещения самолетов на экране. В данном пункте меню устанавливается скорость перемещения самолетов во время хода. Когда самолеты движутся медленнее, легче уследить за действиями противника. Горячие клавиши — \Atl\+\F\.

Следующие пункты меню активны только при игре на уровне сложности "Генерал":

SHOW ALTITUDE COLOR CODE CICLES — обозначить цветом высоту самолета. Данный режим можно активировать, нажав \Alt\+\C\. В результате под каждым самолетом появляется кружок определенного цвета, обозначающего высоту данного самолета относительно управляемого самолета: белый цвет — на такой же высоте, синий цвет — значительно ниже, красный цвет — значительно выше, оранжевый цвет — немного выше, голубой цвет — немного ниже.

SHOW ALTITUDE VALUES — показать высоту. Данный режим можно включить или выключить нажатием клавиш \Alt\+\A\. Возле каждого самолета в черном квадратике будет показана высота, на которой он находится.

SHOW RELATIVE ALTITUDE — показать относительную высоту. При включении данного режима высота полета каждого самолета указывается по отношению к самолету, которым управляете Вы. Это очень важный режим, поскольку вести огонь Вы можете только по самолетам, находящимся на одной высоте с Вашим или же на две-три единицы выше или ниже него.

AUTOSCROLL — автоматическое перемещение. При включении данного режима и подводке курсора к краю экрана, экран автоматически перемещается в соответствующую сторону. В противном случае экран останется на месте.

OPTIONS — настройки игры:

SHOW VIDEO — показывать видео. Вы можете включить этот пункт, чтобы просматривать небольшие видеоролики по ходу игры. Это очень оживляет процесс ее прохождения.

USE SMALLER VIDEOS — уменьшенное видео. В данном режиме видеоролики будут демонстрироваться в небольшом окошке, а не на полном экране. Это повышает качество воспроизведения видео на не очень быстрых компьютерах.

SHOW DEFENSIVE GUNNERY VIDEO — демонстрировать видеоролик в том случае, когда самолет ведет защитный огонь. В принципе, это интересно, но поскольку данный момент случается довольно часто, это быстро надоедает.

COMPUTER SUGGEST MOVES — компьютерная подсказка. При включении данного режима компьютер автоматически будет предлагать Вам свой вариант хода для каждого нового самолета. Однако особо полагаться на него не следует, поскольку его планы могут существенно расходиться с Вашими. Включить данный режим можно и с клавиатуры, нажав \Alt\+\U\.

CURSOR HELP — помощь в позиции курсора. Если данный режим включен, то каждый раз при наведении курсора на окно панели инструментов в окне помощи будет появляться соответствующее описание.

INDICATE PHASES WITH MESSAGE — отмечать фазы боя с помощью специального сообщения на экране. Данный пункт имеет значение только для уровней сложности "Полковник" и "Генерал", поскольку на упомянутых уровнях самолеты вначале перемещаются и только потом открывают огонь. Если указанный режим включен, то фазы хода будут каждый раз отмечаться на экране сообщениями <MOVEMENT PHASE> (Фаза движения) и <COMBAT PHASE> (Фаза ведения огня).

CONTROL STICK LOCKS — зафиксировать рычаг управления. В данном режиме рычаг управления можно будет передвигать только вправо или влево. Режим активен только при игре на уровне сложности "Генерал".

SOUND ON — включить звук в игре. Отключив звук, Вы много потеряете, поскольку музыкальное оформление игры — просто великолепно.

BACKGROUND BATTLE MUSIC — включить музыкальное сопровождение сражения. При отключении музыки, во время сражения будет слышен только рев моторов и грохот выстрелов.

SPECIAL — специальные разделы:

SHOW AIRPLANE DATABASE — просмотреть базу данных по самолетам. Кроме того, это можно сделать, нажав на клавиатуре \Alt\+\B\.

SHOW NETWORK RADIO WINDOW — открыть окно сетевого радио.

База данных по самолетам

При обращении к данному пункту Вы переходите к экрану, на котором помещено изображение самолета со множеством цифр и обозначений. В верхней части экрана расположены три кнопки-флажка, две белых прямоугольных кнопки и кнопка *DONE* (Выход). Нажав кнопку *DONE*, Вы покинете базу данных.

Три кнопки-флажка служат для выбора страны, самолеты которой Вы собираетесь изучить. Вы можете выбрать Германию, США и Англию.

Первая прямоугольная кнопка позволяет выбрать модель самолета данной страны. Нажав ее, Вы получаете возможность просмотреть полный список имеющихся в игре самолетов.

Вторая прямоугольная кнопка переносит Вас в меню:

SHOW DATA — показать цифровые данные. Вся картинка самолета будет испещрена цифровыми данными его характеристик.

HIDE DATA — убрать цифровые данные. Наслаждайтесь картинкой, не вдаваясь в подробности тактико-технических данных самолета.

COMPARE TO — сравнить. Вы можете сравнивать два любых самолета. При этом самолеты, которые Вы собираетесь сравнивать, будут показаны в верхней и нижней частях разделенного пополам экрана.

Все параметры самолета приводятся в двух колонках и в расположенной ниже строке. В левой колонке помещены общие данные, а в правой — то, что касается вооружения самолета. В нижней строке указаны скорость самолета и его маневренные возможности.

Левая колонка:

Самая первая строчка — это модель самолета.

CREW — экипаж. Экипаж истребителя состоит из одного пилота. Для управления бомбардировщиком требуется два человека и более. Если в составе экипажа больше одного человека, то самолет данной модели может вести защитный огонь, если, например, неприятель зашел к нему с тыла.

CEILING — максимальная высота, которую может набрать самолет. От данной характеристики входящих в группу самолетов зависит возможность всей группы подниматься на ту или иную высоту. Это может оказаться важным, когда Вы хотите избежать встречи с противником и стараетесь подняться повыше.

COCKPIT VIEW — обзор из кабины пилота. Обзор из кабины важен при ведении стрельбы во время боя. Чем шире обзор, тем больше сектор обстрела и, соответственно, вероятность, что пилот сможет вести огонь, находясь в невыгодном положении относительно противника.

BLIND SPOT — слепое пятно. От размера слепого пятно зависит, под каким углом к самолету противника летчик сможет вести огонь. Если противник попада-

ет в зону невидимости (слепое пятно), то даже находясь в выгодной позиции, летчик не может вести по нему огонь.

RATE OF ROLL — скорость разворотов. Данный параметр определяет, насколько резко самолет может повернуть. Это очень важное качество, поскольку в бою, чтобы зайти противнику в хвост, приходится постоянно маневрировать. Чем выше данный показатель, тем лучше маневренность самолета, а, следовательно, больше шансов победить.

SUSTAINED TURN DRAG — устойчивость при маневрах.

Правая колонка:

HIT POINTS — количество "хитов". Число попаданий, которые способен выдержать самолета.

ARMOR: COCKPIT, FUEL, ENGINE — защита кабины, топливных баков, двигателей. Данный пункт отражает, насколько защищена каждая из жизненно важных частей самолета. Чем мощнее их защита, тем более защищен самолет и, следовательно, тем сложнее его сбить. Однако, чем лучше защищен самолет, тем хуже его маневренность. Как правило, лучше всего защищены бомбардировщики, поскольку маневренность для них — не самое важное качество. Более поздние модели самолетов защищены лучше.

FIREPOWER — огневая мощь. Чем выше данный параметр, тем больший урон может нанести противнику Ваш самолет за один залп. Огневая мощь — это средняя убойная сила всех огневых средств самолета.

FIXED-FORWARD GUNS — переднее оружие. Под этим названием перечислены установленные на данный самолет пулеметы. Чем больше их калибр, тем больший урон они могут нанести противнику.

Нижняя строка:

ALTITUDE — высота, для которой даны все остальные данные.

STALL SPEED — скорость, на которой двигатель глохнет. Минимальная возможная скорость для данной модели самолета. Если скорость опускается ниже этого предела, самолет может выйти из-под контроля. Это чревато потерей нескольких ходов, а в худшем случае — и самолета. Данный параметр начинает играть роль на уровнях сложности выше "Капитан".

MAX. SPEED — максимальная скорость.

SAFE DIVE MAX. — минимальная безопасная высота. Снизившись в бою ниже указанного предела, при очередном маневре Вы рискуете потерять самолет.

ACCELERATION — ускорение. Чем больше данный показатель, тем быстрее Ваш самолет будет набирать скорость после выполнения маневра (при резких поворотах самолет очень сильно теряет в скорости).

SNAP TURN — резкий разворот. Данный параметр показывает, насколько быстро Ваш самолет может выполнить разворот и вновь набрать предшествовавшие развороту скорость и высоту.

CLIMB (FT/MIN) — скорость набора высоты (футы в минуту). Это очень важный показатель, поскольку при наборе высоты самолеты очень сильно теряют в скорости. Данный показатель имеет значение только для игры на уровне сложности "Генерал".

Игровой экран

Данный экран состоит из игрового поля с изображениями самолетов и расположенной под ним панели управления.

Перед изображением самолета, которым Вы в данный момент управляете, имеются красные стрелки. Конец последней стрелки указывает место, в которое переместится Ваш самолет, после того как Вы сделаете ход.

Если оказаться на одной высоте с самолетом противника и зайти ему в хвост, то данный самолет отмечается красным крестиком с цифрой. Это значит, что Вы можете открыть по нему огонь. Крестик может быть большим и маленьким. Большой крестик означает, что Вы можете стрелять по врагу прямо сейчас, а маленький — только после того, как сделаете ход своим самолетом. Чем больше проставленное рядом с крестиком число — тем больше повреждений Вы нанесете противнику своим огнем. Если оно равно 100, то Вы точно собьете самолет противника. Меткость пилота при этом не учитывается: классный летчик может сбить самолет и при невысоком значении данного числа. Иногда около крестика вместо одного появляются два числа. Первое из них соответствует убойной силе залпа, если Вы откроете огонь немедленно, а второе — после выполнения хода.

В случае, если включен режим отображения высоты, рядом с каждым самолетом Вы увидите цифру, показывающую, насколько данный самолет находится выше или ниже самолета, управляемого Вами.

Ваши самолеты, еще не сделавшие свой ход, отмечены мигающей белой точкой.

Под игровым полем расположена панель управления. Рассмотрим составляющие ее элементы (слева направо):

BATTLE MAP — карта сражения представляет собой черный экран, расчерченный, как окно прицела. Центр карты соответствует управляемому в данный момент самолету. Синие точки на экране — это Ваши самолеты, а красные — самолеты противника. Прямоугольником обозначено пространство, видимое на игровом поле над панелью управления. Под картой сражения расположены четыре кнопки-стрелки, с помощью которых Вы можете перемещать игровое поле относительно карты.

INFORMATION — информация о летчике и текущем сражении. В данном окне расположено условное обозначение страны (значок), за которую Вы играете, и приведен номер хода (TURN...), а также название фазы боя — передвижение (MOVEMENT) или ведение огня (COMBAT). Ниже помещен чертеж самолета, а чуть правее — фамилия и фотография летчика, его звание и награды.

HELP SCREEN — окно помощи. Оно расположено под окном информации. При наведении курсора на какой-либо самолет, в данном окне появляется название его модели, фамилия и звание пилота, степень повреждения самолета (DAMAGE...), удаленность (RANGE...), скорость (...MPH) и высота (... FT). При наведении курсора на любое окно панели управления в окне помощи появляется его описание (в случае, если включена опция *CURSOR HELP* в верхнем меню).

Кроме того, на панели управления расположены кнопки и рукоятки управления самолетом.

SWITCH TO WEAPON — перейти к панели управления оружием. Красная продолговатая кнопка. (Соответствующая панель будет описана далее, в отдельной главе).

SPEEDOMETER — спидометр. Представляет собой черный прямоугольник с круговой шкалой. Скорость указана в милях в час. Цифры на спидометре меняются и показывают, какую скорость будет иметь Ваш самолет, если Вы выполните в текущем ходе тот или иной маневр.

DAMAGE AND AMMUNITION LEVEL — степень повреждения и боезапас. Данное окошко расположено под спидометром. В нем отражается уровень пов-

реждений, полученных самолетом, и оставшееся в действии вооружение у управляемого Вами самолета. Первая строка показывает степень повреждения в процентах, вторая — количество оставшихся боеприпасов. По ходу боя цвет данных шкал меняется с зеленого на желтый или красный. Если навести на данное окно курсор и нажать левую кнопку мыши, то перед Вами появится окно с текстом полного отчета о повреждениях Вашего самолета. В нижней части окна расположены указатели вида оружия: пулеметов, ракет и бомб. Ярко-голубым цветом выделено изображение выбранного в данный момент вида оружия.

ENGINE THROTTLE — рукоятка скорости. Расположена справа от спидометра. Наведя на нее курсор, а затем нажав и удерживая на ней кнопку мыши, Вы можете менять скорость самолета. Чуть выше расположен указатель изменения высоты. Он показывает, насколько управляемый самолет поднимется (CLIMB) или опустится (DIVE) за данный ход. Под рукояткой скорости, в самом нижнем окошке, указывается величина перегрузки (...G), которую будет испытывать самолет. При игре на высоких уровнях сложности, данное число может выводиться красным цветом, при этом у Вас спросят, действительно ли Вы хотите сделать такой ход. Если Вы все же подтвердите свое решение, Ваш самолет может попросту упасть.

FLIGHT STICK — штурвал. При игре на уровне "Генерал" Вы можете передвигать его в любую сторону, а на более простых уровнях — только вправо и влево. Положение штурвала определяет направление перемещения данного самолета за очередной ход.

PITCH AND BANK INDICATOR — индикатор крена. Под штурвалом расположено изображение самолета, окруженного дуговыми шкалами. Голубые дуги — допустимый крен самолета, а желтая дуга — настоящая величина крена самолета после совершения хода. Изменять крен самолета можно при помощи двух расположенных по сторонам от шкал кнопок с надписями *BANK LEFT* (Крен влево) и *BANK RIGHT* (Крен вправо). Две кнопки с зелеными стрелками служат для поворота самолета вправо и влево.

GO — Выполнить ход. При выборе данной кнопки самолет перемещается на новое место, выполнив все Ваши инструкции.

Панель управления оружием

На панели управления оружием расположены следующие элементы управления:

BACK — вернуться к панели управления самолетом.

WEAPONS — вооружение. В самом низу экрана расположено изображение нескольких пулеметов. Здесь Вы можете выключить один или оба пулемета. Щелкните на пулемете, который Вы хотите отключить, левой кнопкой мыши. При этом огонек рядом с изображением соответствующего пулемета поменяет цвет с красного на зеленый. Для того чтобы снова включить этот пулемет, укажите на изображение пулемета курсором и нажмите кнопку мыши. Иногда полезно отключить один из пулеметов, чтобы сберечь патроны.

HELP — помощь. При наведении курсора на изображение пулемета, в левом прямоугольном окне появится описание данного типа вооружения, количество боеприпасов к нему (AMMO), а также режим — включен (ARMED) или отключен (SAFED).

BULLETS — боеприпасы. Следующий прямоугольник — это количество патронов, которое Вы поставили для одного залпа. Оно может быть равно четырем, двум

или одному. Чем оно больше, тем больший урон Вы можете нанести врагу, но и боеприпасы закончатся также быстрее.

KIND OF WEAPONS — вид оружия. В самом правом прямоугольном окне указывается выбранный вид оружия. Наводя на данное окно курсор и нажимая кнопку мыши, Вы можете выбрать в качестве оружия пулемет, ракеты или бомбы (если это возможно).

HOLD FIRE — не стрелять. Данная кнопка расположена на правой стороне экрана. Нажав ее, Вы завершите ход, не произведя выстрела по самолету противника: иногда разумнее сэкономить патроны.

Управление с клавиатуры

В игре Вы можете использовать следующие "горячие" клавиши:

\Tab\ — перейти к следующему самолету. Данная клавиша неактивна при игре на уровне сложности выше "Полковник".

\Space\ — сделать ход.

\Enter\ — сменить вид оружия.

\BkSp\ — перейти к панели управления оружием.

\O\ — сбросить высоту.

\L\ — набрать высоту.

\,\ — повернуть налево.

\.\ — повернуть направо.

Процесс игры

Игра состоит из выполнения отдельных миссий. В качестве примера, предлагаем Вам описание прохождения одной из них. В Главном меню выберите уровень сложности и начните новую игру. В нашем примере в качестве своей стороны мы выбрали Англию (ENGLAND), а в качестве типа сценария — военную кампанию (*TOUR OF DUTY*). Данная кампания разбита на несколько этапов. На каждом из них Вам предстоит выполнить по две-три миссии.

Миссия 1

Прежде всего Вы получите текст задания, в котором указан период войны, — подготовительная стратегическая бомбардировка (EARLY STRATEGIC BOMBING), порядковый номер миссии — первая из двух в периоде (MISSION 1 OF 2) и год войны — начало 1943 (EARLY 1943).

Перейдя к следующему экрану, Вы можете выбрать летчиков для выполнения данного задания. На начало игры Вы располагаете четырьмя самолетами (их изображения приведены в правой верхней части экрана). Выберите летчика. (В последующих миссиях у Вас появится возможность экипировать свои самолеты ракетами или дополнительным вооружением. Для этого необходимо, подведя курсор к изображению летчика, дважды нажать кнопку мыши).

Некоторые летчики имеют знаки отличия (как ни странно, они у немцев, американцев и англичан — совершенно одинаковые). Их описание приводится в верхней части экрана.

KEEN EYES — острый глаз. Обладает способностями хорошего стрелка и одаренного пилота.

HERO — герой. Данный пилот совершил героический поступок в одной из миссий.

CRACK SHOT — снайпер. Пилот с таким знаком отличия стреляет в бою гораздо лучше остальных и способен даже в неблагоприятных условиях нанести противнику урон больший (или даже сбить самолет), чем плохой стрелок, стреляющий из выгодного положения.

ACE — ас. Данный летчик сбил больше пяти самолетов противника.

GIFTED FLYER — одаренный пилот. Такие летчики лучше управляют самолетом и быстрее справляются с неполадками или внезапной потерей управления.

По мере выполнения миссий пилоты могут погибать или пропадать без вести. Их изображения будут обозначены аббревиатурами KIA (KILLING IN ACTION) (Погиб) или MIA (MISSING IN ACTION) (Пропал без вести). В следующем периоде войны погибшие и пропавшие без вести пилоты будут заменены другими.

В окне каждого пилота, помимо знаков отличия, показано, в скольких миссиях он участвовал, сколько самолетов сбил, а также готов ли он к выполнению задания (READY) или устал от предыдущей миссии (TIRED).

После выбора летчиков нажмите кнопку *DONE* (Продолжить). В результате Вы перейдете к экрану выполнения миссии. На предъявленной Вам большой карте белой полосой будет указан Ваш маршрут, а красной точкой — место назначения, к которому Вы сопровождаете группу бомбардировщиков.

Под экраном расположены следующие кнопки:

TIME — время выполнения миссии. Вам необходимо выполнить миссию за один день.

PAUSE — пауза. Остановив игру, Вы можете изучить состояние самолетов и отправить некоторые из них домой для ремонта.

RESUME — продолжить игру.

R. A. F. GROUP — ваша группа и количество самолетов в ней. Нажав данную кнопку, Вы можете узнать, какие самолеты и в каком количестве находятся в Вашем распоряжении.

HEAD HOME — взять курс на аэродром базирования. Отказ от выполнения миссии.

ALTITUDE — изменить высоту полеты. При помощи двух синих кнопок Вы можете набрать или уменьшить высоту полета. Это бывает необходимо, когда требуется избежать встречи с противником (например, когда Ваши самолеты сильно повреждены) или, наоборот, не пропустить его (при выполнении миссии патрулирования).

BREAK OFF — разделить группу. При нажатии данной кнопки Вы переходите в меню разделения группы. В верхней половине экрана показаны все имеющиеся самолеты с фамилией пилота (PILOT), максимально возможной скоростью (MAX SPEED), оставшимся боезапасом (AMMO) и уровнем повреждений (DAMAGE). Выбрав самолет, Вы перемещаете его в нижнюю половину экрана, тем самым переводя его во вторую группу, направляющуюся домой. Имеет смысл отправлять домой самолеты, получившие большие повреждения или израсходовавшие все боеприпасы.

INFO — информация о самолетах, имеющихся в Вашем распоряжении. Данное меню похоже на меню разделения группы, однако, в нем Вы можете лишь просмотреть информацию о Ваших самолетах.

По пути Вы можете встретить самолеты противника. Тогда Вам будет предложено вступить в бой с ними (*FIGHT*) или же избежать его (*AVOID*). Иногда Вы можете выбрать маневр, позволяющий избежать столкновения.

После выполнения задания Вы получите отчет о выполнении миссии, после чего Вам предложат продолжить (*CONTINUE PLAY*) или же прекратить игру (*STOP*). Кроме того, вне зависимости от Вашего выбора, Вам будет предложено сохранить игру.

Полезные советы

И, в заключение, несколько советов.

Если Вы видите, что Ваш самолет уже сильно поврежден или растратил все боеприпасы, лучше выведите его из боя (пункт верхнего меню *DISENGAGE*) и отправьте на аэродром — он все равно не поможет в выполнении миссии. Если же такой возможности нет — катапультируйте пилота (пункт верхнего меню *BAIL OUT*): если самолет собьют, то летчик может погибнуть, а, выбросившись с парашютом, он может вернуться в строй в следующих миссиях. Однако катапультироваться над чужой территорией не следует — пилот не вернется.

В первую очередь, полагайтесь на пулеметы. Ракеты поражают на большем расстоянии, однако, эффективность их очень мала. Да, при точном попадании Вы собьете вражеский самолет, но это — редкость.

В некоторых случаях стоит беречь боеприпасы. Попробуйте в действии все Ваши пулеметы и отключите те из них, которые не особо эффективны.

При поражении наземных целей прежде всего уничтожайте зенитные установки и пулеметы, поскольку они могут вести огонь по воздушным целям. Танки, машины, пехотные подразделения на это не способны, так что Вы можете вернуться и уничтожить их через некоторое время.

Если наземные цели охраняют самолеты противника, следует, прежде всего, сбить их, предварительно уведя в сторону от наземной техники, и только потом открывать огонь по наземным целям. В противном случае Вы рискуете оказаться еще и под огнем наземных пушек и пулеметов.

Преследуя группу бомбардировщиков, постарайтесь зайти с фланга, а не с тыла. Таким образом Вы сможете оградить себя от их заградительного огня.

В ходе боевых действий Вы (или Ваш противник) можете получить помощь. Поэтому, сражаясь над своей территорией, не торопитесь, а над территорией противника постарайтесь завершить сражение как можно быстрее.

Надеемся, что Вам понравится игра OVER THE REICH и Вы проведете незабываемое время в воздушных баталиях. Удачи Вам и Вашим летчикам!

PIRANHA

Фирма	D-DESIGN
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Joystick
Видеорежимы	VGA
Звуковые карты	Sound Blaster/16/Pro, Gravis Ultrasound/MAX, Roland и др.

Игры, подобные этой, периодически появляются на рынке программного обеспечения для различных платформ. В данной игре Вы управляете космическим кораблем, который перемещается в двухмерной плоскости экрана. Задача храброго пилота, то есть Вас, — очистить данный сектор космоса от летящих метеоритов и прочего подобного "мусора". Это сделать легко, достаточно метко стрелять в метеориты и из огромных глыб они постепенно превратятся в незначительные осколки. В борьбе за чистоту космоса Вам поможет старый и верный товарищ — лазер. Но с продвижением в глубины космоса метеориты становятся все тверже и простой лазер уже не справляется с возложенной на него задачей. Однако благодаря упорному труду и заработанным деньгам арсенал корабля можно значительно расширить. Финансы на приобретение новейшего вооружения Вы можете найти среди скоплений космической пыли, оставшейся после уничтожения метеоритов. Но не забывайте, метеорит также может причинить вред Вашему кораблю. При столкновении с метеоритом теряется некоторое количество энергии — в зависимости от его размера. В Вашем распоряжении есть четыре жизни — их количество уменьшается на единицу каждый раз, когда счетчик энергии доходит до нуля.

Дополнительно хотелось бы заметить, игры подобного жанра всегда отличались прекрасными графическими эффектами — эта игра не исключение. Звук в ней превосходен, отлично написанные музыкальные композиции сопровождаются взрывами метеоритов и выстрелами врагов.

Стартовое меню

Стартовое меню игры выполнено в традиционной манере: все пункты меню расположены в столбик, выбор осуществляется светящейся полоской — курсором. Нажав \Enter\ можно зайти в любой из перечисленных пунктов, рассмотрим их:

NEW GAME — начать новую игру. После того как Вы выберете этот пункт меню, Вам будет предложено определить тип игры (детально разница будет описана ниже): *NORMAL* — стандартный вариант игры, *LEGUE* — чемпионат, *BACK* — вернуться в стартовое меню. Вернуться на предыдущей экран также всегда можно, нажав клавишу \Esc\.После выбора типа игры следует установить количество игроков, затем Вы попадете на игровой экран.

PASSWORD — ввести пароль. В игре предусмотрена система паролей — это избавляет Вас от нудной обязанности периодически сохранять игру. Уровни поделены на своеобразные группы, каждая группа состоит из десяти уровней. В начале каждой группы Вам будет сообщен пароль для входа в нее, естественно, пароль для начала игры не требуется. Для того чтобы Вы могли ознакомиться с игрой, приведу пароли для первых пяти групп: DE6782, 89GJ3R, 34U122, R3894L, U890OH.

HIGH SCORES — просмотреть список лучших игроков. Перемещаться по этому списку можно клавишами вверх и вниз, всего в нем могут присутствовать до 100 имен. Набрав достаточное количество очков Вы сможете увековечить свое имя в этом списке.

CONTROLS — установить управление. Для каждого игрока можно выбрать управление с клавиатуры или при помощи джойстика. Клавишами влево и вправо следует установить требуемый тип устройства. Но помните, к компьютеру возможно подключить только два джойстика, а на клавиатуре — задать только два комплекта клавиш.
PLAYER 1 — установить управление для первого игрока. *PLAYER 2* — для второго. *PLAYER 3* — для третьего. *CALIBRATE* — откалибровать джойстик. *BACK* — вернуться в стартовое меню.

SOUND — выбрать громкость звуковых эффектов и музыки. Этот пункт может быть интересен только счастливым обладателям звуковой карты. Здесь можно увидеть два ползунковых регулятора: *MUSIC* — установить громкость музыки. *EFFECTS* — настроить громкость звуковых эффектов. *BACK* — вернуться в стартовое меню.

QUIT — Выйти в операционную систему. Кстати, выйти из игры Вы можете в любой момент, нажав клавишу \Esc\.

Управление кораблем

Как было отмечено ранее, управлять кораблем можно с помощью клавиатуры или джойстика. Если используется клавиатура, то управление кораблем осуществляется курсорными клавишами, выстрел — клавишей \Ctrl\, а выбор оружия — клавишей \Shift\. Обратите внимание, что стрелка \вверх\ не направит Ваш корабль вверх, а ускорит его. Аналогично: стрелка \вниз\ — сбрасывает скорость, а две другие клавиши отвечают за развороты. Если второй игрок также играет с клавиатуры, то для ускорения и торможения ему отведены клавиши \E\ и \C\, а для поворота вправо и влево — \F\ и \S\. Выстрел осуществляется клавишей \Z\, а выбор оружия — клавишей \A\.

Не забывайте о том, что корабль находится в безвоздушном пространстве и, соответственно, имеет большую инерционность. Это вносит в игру дополнительный интерес и азарт. Некоторые игроки настолько виртуозно пользуются этой возможностью, что кажется — они родились в кресле пилота.

Стандартная игра

Если при выборе типа игры указать *NORMAL* — Вы попадете в стандартный вариант игры. Основная цель этого режима заключается в уничтожении метеоритов. По мере продвижения в глубины космоса Вы встретитесь с космическими кораблями недружелюбных рас. В процессе игры следует избегать столкновений корабля со всеми посторонними объектами. Каждое столкновение отнимает частичку энергии, защищающей корабль от абсолютного холода космоса. Обратите особое внимание на метеориты, летящие навстречу друг другу: в простейшей ситуации они просто пролетят мимо. Но как только между ними попадет Ваш корабль — они сработают как молот и наковальня.

Одного попадания по метеориту или кораблю противника может быть недостаточно. Необходимое их количество зависит от того, насколько мощное у Вас оружие, а также от типа вражеского корабля, размера и вида метеорита. После того, как необходимое число попаданий будет сделано, корабль взорвется, а вот метеорит, скорее всего, разлетится на более мелкие. Уничтожить полностью возможно лишь самый маленький метеорит.

На месте взорвавшегося корабля или метеорита обычно возникает вращающийся белый диск, на котором изображена какая-либо эмблема. Поспешите взять его, иначе через некоторое время он исчезнет! Если на диске написано число, взятие этого диска приведет к увеличению Вашего кредита. Диск с эмблемой лица прибавит дополнительную жизнь. Если на диске нарисована буква "E" — Вы сможете восстановить часть своей энергии. Когда Вы возьмете диск с буквой "B" — произойдет мощный взрыв, все крупные метеориты расколются, а

мелкие — будут полностью уничтожены. Если же на диске нарисован вопросительный знак, то после того, как Вы его возьмете, во все стороны от Вашего корабля разлетятся ракеты, уничтожая или раскалывая попадающиеся им на пути метеориты. Собирая диски, будьте осторожны — спеша взять диск с дополнительной энергией, Вы можете натолкнуться на метеорит и потерять ее гораздо больше, чем получите.

Каждые три-четыре уровня Вам предоставляется возможность потратить заработанные деньги, — посетить магазин. В магазине можно купить более мощное оружие, повысить его скорострельность, установить более совершенные двигатели, запастись энергией и приобрести несколько дополнительных жизней. Для совершения покупки необходимо навести мигающий прямоугольник на нужный объект и нажать \Ctrl\. Вы можете несколько раз покупать одну и ту же вещь (наращивая ее возможности): в случае с оружием — количество одновременно выпускаемых снарядов увеличится, но не может превышать пяти, в случае с повышением скорострельности или с установкой более мощных двигателей — соответствующие характеристики корабля улучшатся, но к сожалению только три раза.

Для приобретения доступно восемь видов оружия, как нетрудно догадаться, самые дорогие — наиболее мощные. Не последнюю роль играет и количество снарядов, выпускаемое оружием. Иногда практичнее приобрести тройной комплект слабого оружия, чем всего один — мощного.

Чемпионат

Если при выборе типа игры указать *LEAGUE*, то Вы сможете сыграть в эту замечательную игру с напарником, но, в отличие от предыдущего варианта игры, друг против друга.

Игровое поле в этом варианте игры представляет собой некий лабиринт с Вашими кораблями внутри него. Цель такой игры — уничтожить корабль соперника. Обратите внимание, что некоторые стены лабиринта будут раскалываться от Ваших выстрелов, что позволит двигаться по более короткому пути, а некоторые стены — будут отражать выпущенные с Вашего корабля снаряды, что довольно опасно для него самого. В этом режиме белые диски появляются в случайные моменты, в случайных местах лабиринта. Если на диске написана буква "W", то, взяв его, Вы получаете более совершенное оружие, если же буква "E" — диск пополнит запасы энергии Вашего корабля. Других дисков, равно как и магазина, в этом режиме игры нет. Еще одно отличие от режима *NORMAL* заключается в том, что Вы не можете вылететь за край экрана, появившись с другой его стороны.

В начале игры можно выбрать количество уровней, на которых Вам предстоит сразиться, прежде чем будет определен победитель, а также — сколько раз нужно уничтожить соперника, прежде чем произойдет переход на новый уровень.

Играть в этом режиме могут не менее двух человек.

Советы по игре.

Не откладывайте взятие белого диска в долгий ящик — они исчезают довольно быстро. Но и не спешите взять его любой ценой, поторопившись, Вы можете натолкнуться на метеорит и потратить больше энергии, чем даст Вам взятый диск.

Не разбивайте сразу все метеориты. От нескольких крупных уворачиваться гораздо легче, чем от множества мелких. Имеет смысл сначала разбить на минимальные кусочки один метеорит, уничтожить их, а уж только затем приниматься за другие.

Старайтесь во время битвы находиться как можно ближе к центру экрана — это значительно расширяет обзор и сектор обстрела. Но не стоит стараться удержаться в центре любой ценой, так как центр является перекрестком орбит всех метеоритов.

Будьте очень внимательны в районе края экрана, так как существует большая вероятность, что оттуда вылетит метеорит. Особенно обратите внимание на те моменты, когда Ваш корабль полностью скроется из поля зрения, в это время столкновение с метеоритом особенно опасно.

Не спешите сразу потратить все деньги — лучше поднакопить на более совершенное оружие. С другой стороны, не надо ждать, пока у Вас хватить денег на самое лучшее вооружение — с совсем плохим Вы можете просто не дожить до очередного посещения магазина.

Такие приобретения как хорошие двигатели и скорострельная пушка тоже могут оказаться очень полезными. С мощными двигателями Вам будет удобнее уворачиваться от метеоритов, а скорострельная пушка позволит выпускать больше снарядов за единицу времени, причем независимо от того, каким оружием Вы пользуетесь, даже если оно было куплено уже после установки скорострельной пушки. С другой стороны, не стоит тратить на эти приобретения все деньги, без хорошего вооружения Вы вряд ли сможете пройти более высокие уровни.

Хотя имеется возможность начать игру не с самого начала (при помощи пароля), но начнете Вы ее с самым слабым оружием и без денег, что резко ухудшает Ваши шансы на выживание на высоких уровнях. Возможно, имеет смысл попытаться пройти всю игру за один раз.

Если игра кажется Вам слишком сложной, можно ее немного обмануть. Задайте в сетапе игры (SETUP.EXE) одинаковые клавиши управления для первого и второго игрока. При этом в самой игре в меню *CONTROL* выберите клавиатуру для первых двух игроков и начните играть как бы с напарником. Это сильно облегчит прохождение игры, хотя и усложнит процесс управления.

Несмотря на то, что сюжет игры не является оригинальной идеей авторов, режим *LEAGUE* можно, без сомнения, назвать их удачной находкой. Долгие и увлекательные сражения Вам гарантированы.

SHATTERED STEEL

Фирма	INTERPLAY, BIOWARE
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Joystick, Mouse
Видеорежимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/16/Pro/AWE, Gravis Ultrasound, Roland и др.

События игры разворачиваются в 2132 году. Дальние космические полеты и колонизация новых миров стали реальностью. Численность человечества стремительно возрастала, а сфера влияния человеческой расы беспрепятственно расширялась. В конце -концов вселенная, контролируемая людьми, раскололась на два лагеря: высокоразвитые законопослушные Внутренние Миры и дикие, пиратские Пограничные Миры.

Во Внутренних Мирах было воплощено все лучшее, что может предложить человечество. Здесь царило мирное применение технологий во имя созидания и совершенствования.

На Пограничные Миры была возложена вся черновая работу, о которой очень хотелось бы забыть "чистюлям" из Внутренних Миров. Для развития производства и новых технологий Внутренним Мирам необходимы были полезные ископаемые. И вот, для того, чтобы обеспечить данные потребности, гигантские корпорации Пограничных Миров, занимающиеся добычей и переработкой сырья, принимаются беззастенчиво грабить окраинные миры. Хотя корпорации и прикрывались лозунгом "Все на благо Человечества", но грабеж шел исключительно ради извлечения сверхприбылей. Лучшим способом "решения проблем" в Пограничных Мирах традиционно считалось разрешение споров военным путем. Поэтому для поддержания внутреннего порядка и "разборок" с конкурентами, каждая корпорация была вынуждена содержать собственную армию наемников.

Постепенно наемные армии компаний достигли небывалой мощи, сравнимой с силами Внутренних Миров.

В 2102 году корабли Внутреннего Флота открыли планету Тарнок-4; богатую редкими и ценными минералами. Этим немедленно заинтересовался отряд по разведке полезных ископаемых компании SATO GROUP. Одновременно, компания UNIVERSAL PHARMACEUTICALS заявила о своих претензиях на индустриальные и сельскохозяйственные ресурсы нового мира. Юридические споры о правах владения продлились более двадцати лет. В конце концов, не выдержав бумажной волокиты, SATO GROUP приняла решение установить контроль над планетой, применив силу, и отправила к ней три четверти своих войск. UNIVERSAL PHARMACEUTICALS ответила тем же. Однако, в самом начале космической битвы из гиперпространства неожиданно появился 142-ой Военный Флот Внутренних Миров под командованием адмирала Дэвиса. Его прекрасно вооруженные корабли открыли огонь без предупреждения и три четверти кораблей злополучных компаний было уничтожено. Адмирал Дэвис потребовал от обеих сторон заключения перемирия.

Всего через несколько дней после описанных событий было принято решение о запрещение широкомасштабных космических битв между корпорациями. Согласно принятому закону с этого момента, количество сотрудников служб безопасности компании не должно было превышать 1% от общего числа ее служащих. Более того, при наличии собственных сил безопасности компаниям было запрещено дополнительно набирать наемников.

В данной ситуации корпорациям пришлось изменить тактику силового разрешения конфликтов и отправлять одного солдата туда, куда раньше они могли послать тысячу. Из этого следовало, что каждый такой воин по мощи должен был

не уступать небольшой армии, не зависеть от тылового обеспечения и любой другой помощи.

Именно для этих целей и был создан Планетный Бегун — боевой робот, способный стремительно передвигаться практически по любой местности, сочетающий в себе огневую мощь легко вооруженной дивизии и защиту среднего класса космического корабля.

Для доставки, сборки и ремонта любых моделей Планетного Бегуна предназначен специально оборудованный корвет с экипажем, состоящим из одного—двух человек, и высокоразвитой системой искусственного интеллекта на борту. В кормовой части такого корабля располагается склад запасных частей, а также оборудование для монтажа и ремонта Планетных Бегунов.

Подобные воинские соединения, правда, состоящие из одного робота, могли превращать в руины целые города и легко ликвидировать восстания, однако Внутренние Миры не увидели в них большой угрозы для себя и применение Планетарных Бегунов было узаконено.

Ваша роль

В данной игре, Вам отводится роль свободного наемника, подписавшего контракт с очередной добывающей корпорацией. В Вашем распоряжении имеется Планетный Бегун, предназначенный для дальних разведывательных операций и усмирения непокорных планет.

Итак, Вам поручено патрулирование конкретного сектора космического пространства, находящегося на границе освоенного человечеством участка вселенной. Эти места часто подвергаются набегам пиратов. Внезапно приходит сообщение, что связь с геологической базой на Ланиосе-3 (планете, которую Вы охраняете) прервана. Расследование поручено Вам.

Ваша корпорация уверена, что на Ланиос-3 совершен серьезный пиратский набег, поскольку непосредственно перед обрывом связи на планете были зарегистрированы мощные сейсмические колебания. Вам дана полная свобода действий, необходимая для оперативного принятия решений по ликвидации возникшей ситуации.

Меню

В самом начале игры Вы попадете в главное меню, имеющее вид стилизованного изображения комнаты. Если навести курсор мыши на двери или панели управления, то под ним появляется строка с описанием соответствующей альтернативы.

TRAINING — после выбора данного пункта Вы получаете возможность просмотреть обучающий цикл экранов, где Вам будут даны необходимые инструкции. Подробнее о них будет рассказано в главе "Тренировка".

MULTI-PLAYER CONTROL — если у Вас имеется модем, или Ваш компьютер подключен к локальной сети, или же (посредством нуль-модема) к другому компьютеру, то Вы можете выбрать режим совместной игры. При этом Вам будет предложено ввести Ваш "позывной" — *ENTER CALLSIGN*. Сразу после этого перед Вами появится следующее меню:

LOGIN TO NETWORK GAME — начать сетевую игру (Это возможно, если Ваша сеть готова к работе). Имейте в виду, что на других компьютерах сети остальные участники игры должны будут выбрать этот же самый пункт.

LOGIN TO SERIAL GAME — начать игру по нуль-модему (соединительный кабель). Для этого Ваш компьютер должен быть соединен с другим компьютером, на котором также должна быть запущена игра и выбран аналогичный режим.

DIAL MODEM — начать игру по модему, через телефонную сеть. После выбора данной альтернативы Вам будет предложено ввести номер телефона Вашего партнера — *ENTER NEW PHONE NUMBER*.

ANSWER MODEM — ответить на звонок. Данный пункт выбирается при условии, что Ваш партнер по игре звонит Вам.

OPTIONS — меню настройки средств соединения.

COMM PORT — порт, к которому подключен Ваш модем.
BAUD RATE — максимальная скорость соединения модема.
SOCKET NUMBER — группа сети, в которой идет игра.
MODEM INIT STRING — строка инициализации модема.
PHONE NUMBER — номер телефона Вашего партнера в игре по модему.
RETURN TO LOGIN — вернуться в предыдущее меню.

CHANGE CALLSIGN — изменить позывной.

SINGLE PLAYER ANARCHY — выбрать режим игры "анархия".

OPTIONS — меню настройки игры. В данном меню имеется три раздела:

SOUND OPTIONS — настройка звукового сопровождения.
STEREO REVERSED — реверсирование стереозвука.
COCKPIT VOICE — включение голосовых сообщений в кабине робота.
PITCH SHIFTING — данный пункт позволяет регулировать приближение/удаление звука в зависимости от расстояния.
MISSION VOICE — сопровождение игры синтезированной речью.
SOUND VOLUME — громкость звука. Она регулируется при помощи стрелок по краям соответствующих пунктов.
SOUND FX VOL — громкость звуковых эффектов.
MUSIC VOL — громкость музыки.
TEST — проверка громкости.

CONTROL OPTIONS — настройка средств управления игрой. При помощи данного меню Вы можете выбрать и индивидуально настроить средства управления игрой.

KEYBOARD — клавиатура.
MOUSE&KEYBOARD — мышь и клавиатура.
JOYSTICK&KEYBOARD — джойстик и клавиатура.

Игра поддерживает джойстики популярных марок, такие как: FLIGHTSTICK PRO, THRUSTMASTER, WINGMAN EXTREME, GRAVIS FIREBIRD, GRAVIS PHOENIX, GRAVIS 4 AXIS.

CUSTOMIZE CONTROLS — определить клавиши и кнопки, используемые для управления:

CONTROL CONFIGURATION — конфигурация управления.
JOYSTICK — марка джойстика.
CALIBRATE — откалибровать джойстик.
MOUSE — число кнопок мыши.
SENSITIVITY — чувствительность мыши.
DEAD ZONE — мертвая зона.
AXIS MAPPINGS — осевые настройки.
TURN (L/R) — повороты влево/вправо.
MOVE (F/B) — движение вперед/назад.
TURRET (L/R) — движение башни влево/вправо.
TURRET (U/D) — движение башни вверх/вниз.

BUTTON MAPPINGS — настройки клавиатуры.
FIRE PRIMARY — выстрел из главного оружия.
FIRE SECONDARY — выстрел из дополнительного оружия.
SELECT SECONDARY — выбор дополнительного оружия.
PITCH TURRET — изменение угла наклона башни.
TARGET — цель.

Далее следуют три группы спаренных кнопок, служащих для увеличения/уменьшения (по 10%) энергии поступающей на указанный узел робота.

WEAPONS — оружие.
SHIELDS — щиты.
REACTOR — двигатель.
NORMAL COCKPIT — реальная кабина.
VIRTUAL COCKPIT — виртуальная кабина.
EXTERNAL VIEW — внешний вид.
MAP VIEW — карта.
LEFT MFD — левый дисплей в кабине.
MIDDLE MFD — средний дисплей.
RIGHT MFD — правый дисплей в кабине.
HEAD CONTROL — управление головой робота.
NEXT TARGET — следующая мишень.
AUTO AIMING — автоприцеливание.
CENTER HEAD — центрировать голову робота.
EXIT — выход.
CALIBRATE JOYSTICK — откалибровать джойстик. После выбора данного пункта, Вы увидите сообщения, которые предложат Вам выполнить следующие действия:

<MOVE JOYSTICK TO THE UPPER LEFT AND PRESS BUTTON 1> — передвиньте джойстик в левый верхний угол и нажмите кнопку джойстика N1.
<MOVE JOYSTICK TO THE LOWER RIGHT AND PRESS BUTTON 1> — передвиньте джойстик в нижний правый угол и нажмите кнопку джойстика N1.
<MOVE JOYSTICK TO THE CENTRE AND PRESS BUTTON 1> — передвиньте джойстик в центр и нажмите кнопку джойстика N1.

EXIT — выход.
GRAPHICS & REALISM — графика и реализм.
GRAPHICS OPTIONS — графические настройки.

Подробнее о графических настройках:

TEXTURE RENDER DEPTH — качество изображения текстур.
TERRAIN RENDER DEPTH — качество изображения ландшафта.
TERRAIN LIGHTING — освещение ландшафта.
TERRAIN DETAIL LEVEL — уровень детализованности ландшафта.
BACKGROUND — фон.
RENDER INTERNAL SHIELDS — изображение внутренних щитов.
GRAPHICS RESOLUTION — графическое разрешение. Не рекомендуется ставить 640x480 на компьютерах с оперативной памятью меньше 12 Мб.
PRESET GRAPHICS LEVELS — установить уровень отображения графики.
GAMMA CORRECTION — корректировка освещенности.
VR DEVICE — устройство виртуальной реальности.

Продолжаем:

REALISM OPTIONS — настройки реализма игры.

Подробнее:

INVULNERABILITY — неуязвимость.

UNLIMITED AMMO — неограниченный боезапас.

AUTO PITCH AIMING — автонаведение наклона.

SPLASH DAMAGE — вспышки от попаданий.

HEAD CONTROL — управление головой робота.

DIFFICULTY LEVEL — уровень сложности: EASY — легкий, NORMAL — средний, HARD — сложный, INSANE — безумно трудный.

EXIT — выход.

GO ON CAMPAIGN — продолжить компанию. Вы попадаете в другую комнату-меню. Здесь, как и прежде, Вы можете, перемещая курсор мыши, выбирать различные действия.

OPTIONS — настройки.

GRAPHICS & REALISM — графика и реализм. Данные меню не отличаются от аналогичных, описанных выше.

CRYOCHAMBER — криокомната.

NEW GAME — начать новую игру.

LOAD GAME — загрузить отложенную партию.

SAVE GAME — сохранить игру.

EXIT — выйти из игры.

HOLOPROJECTOR — голопроектор.

PLANET VIEW — вид планеты. На нем при помощи стрелок Вы можете выбрать себе очередную миссию.

INTELLIGENCE — разведка. Данный пункт меню позволяет Вам просмотреть список известных на текущий момент роботов и техники обеих сторон, а также ознакомиться с их характеристиками.

MISSION BRIEFING — брифинг миссии. Здесь Вам будет поставлено очередное задание.

LAUNCH MISSION — начать миссию.

ARMING BAY — комната вооружения. Через этот пункт меню Вы попадаете в ангар с роботами и вооружением, в котором можете оснастить своего робота следующими узлами:

PRIMARY — основное оружие.

SECONDARY — дополнительное оружие.

SHIELDS/ENGINES — щиты/двигатели.

MISSILES — ракеты.

Для этого подведите курсор к необходимому узлу, нажмите кнопку мыши и, удерживая ее, переместите выбранный объект туда, куда посчитаете нужным. Затем отпустите кнопку.

EXIT TO DOS — выйти в DOS.

Тренировка

После выбора пункта меню *TRAINING* (тренировка) Вы сможете ознакомиться с основными устройствами кабины робота.

Прежде всего Вам предложат взглянуть на оружейную панель Вашего робота. На ней всегда присутствует описание главного оружия. Чуть ниже имеется от одной до четырех (в зависимости от типа робота) ячеек, содержащих описание дополнительного вооружения и ракет. Каждое описание состоит из двух строк. Первая из них — название оружия, а вторая — число оставшихся боеприпасов. Если данное дополнительное вооружение активно, то текст соответствующего описания имеет ярко-красный цвет. Если же нет, то темно-красный.

Следующий экран представляет собой панель реактора с несколькими дисплеями:

% 100 — REACTOR POWER USAGE — использование энергии реактора.

2500 — REACTORE CORE TEMPERATURE — внутренняя температура реактора.

WEAP — WEAPON POWER LEVEL — уровень энергии оружия, отражает скорость его перезарядки.

SHIELD — SHIELD POWER LEVEL — уровень энергии щита, отражает скорость перезарядки щита.

DRIVE — ENGINE POWER LEVEL — уровень энергии двигателя, характеризует скорость Вашего робота.

Описание миссий

В этой главе мы приводим краткие, буквально "в двух словах", описания миссий, которые Вам предстоит выполнить на первых двух планетах:

Планета Ланиос-3

Уничтожить всех врагов. Постараться спасти башню.

Проинспектировать базу противника и уничтожить в ней два больших здания.

Очистить зону приземления от врагов, прикрыть шаттл при освобождении заключенных и пути на базу.

На этом этапе Вы должны выбрать, что Вы будете защищать в первую очередь: военный завод или же рудник. Если Вы выберете рудник, то в конце миссии получите нового робота, а завод какое-то время продержится и без Вашей помощи. Если же сразу выбрать защиту завода, то рудник окажется под контролем врага (да и нового робота Вы не получите).

Защита рудника. Найти и уничтожить три телепортатора противника, одновременно прикрывая базу от атак и налетов.

Прикрывать конвой по пути к заводу. Уничтожить всех нападающих на базу врагов.

Прикрывая базу от нападений, уничтожить три телепортатора противника.

Уничтожить четыре телепортатора.

Защитить базу и транспорт.

Опять выбор: защита радарной базы или конвоя. Пожалуй, стоит выбрать радарную базу. А конвой все равно никуда не денется.

Радарная база. Уничтожить все здания и всех врагов.

Уничтожить базу и вернуться на юго-запад, к точке встречи с шаттлом, который следует защитить.

Оборонять базу до появления подкреплений и не потерять ни одного здания. После появления авиационной и наземной поддержки перейти в наступление и уничтожить базу противника.

Оборонять базу и подходящие к ней конвои от налетов противника.

Теперь перед Вами открываются два пути: "легкий" и "тяжелый". Выбрать можно любой. Кроме того, оба пути можно пройти параллельно.

Легкий путь. Уничтожить базу противника.

Тяжелый путь. Уничтожить базу противника и два телепортатора.

Два пути параллельно. Легкий: уничтожить все здания противника. Тяжелый: уничтожить все здания противника. Уничтожить Главного Робота и Врата.

Итак, планета отвоевана, злобные инопланетяне изгнаны. Но... Вас ждет новая планета. И новые опасные задания.

Планета Орек

Уничтожить всех нападающих. Штаб должен выжить.

Шаттлы должны выполнить миссию и выжить.

Как и прежде, перед Вами встает выбор: отправиться в Торас или же в Медон.

Торас. До подхода подкреплений Вы должны сохранить важнейшие здания.

Медон. Вам предстоит сохранить 70% зданий и уничтожить всех нападающих.

Торас. В данной миссии существует два направления действий: можно атаковать базу противника и уничтожить все отряды врага, а можно заманить врага в ловушку и уничтожить его там.

Медон. Уничтожить все мины и башни за две минуты, не допустив тем самым уничтожения конвоя.

Очистить территорию от врагов. Дождаться "GUNNER"-а и конвоя с подкреплением. Постараться как можно дольше не допустить гибели подкреплений. Прикрыть конвой строителей, а затем и стройку.

Уничтожить вражеские коммуникационные центры.

Уничтожить врагов-поедателей и разрушить базу противника.

Очередной выбор: атака пещеры "скорпитронов" или защита базы. Советуем начать с пещеры: защищать базу Вам все равно придется, а в пещеру Вы потом уже не попадете. Кроме того, за ее освобождение Вы получите нового робота и два новых вида оружия.

Пещера. Подойти к Вратам, расположенным в дальнем конце каньона. Быстро их уничтожить.

База. Следует быстро уничтожать всех появляющихся разведчиков, которые не должны обнаружить базу. Если же это все-таки случится, то Вам придется перебить всю наступающую армию и при этом не дать ей разрушить базу.

Новое разветвление: "удар в сердце" или же обходной путь.

"Сердце": уничтожить конвой до того, как он уйдет.

Обходной путь: уничтожить три конвоя. Не дать им дойти до места назначения.

"Сердце": проинспектировать оба склада. Уничтожить все складские помещения и здания завода по производству биомассы.

Обходной путь: уничтожить все здания.

Теперь Вам предстоит уничтожить все три охранные башни и коммуникационный центр.

С этого момента Вы можете выбрать: либо уничтожение промышленности, либо план "огонь и лед".

Уничтожение промышленности: уничтожить завод по производству биомассы.

"Огонь и лед": разрушить хранилища пришельцев.

Уничтожение промышленности: уничтожить воздухоконверторы и склады пришельцев.

"Огонь и лед": уничтожить все воздушные отряды противника, освободив тем самым воздушные подступы к базе. Поддержать авиацию и уничтожить все здания.

Уничтожить первые телепортационные Врата.

Уничтожить вторые телепортационные Врата.

Уничтожить последние телепортационные Врата.

Перебить всё отряды пришельцев.

Уничтожить всех врагов и Босса. Не допустить уничтожения машины ученых. Предотвратить разрушение Врат.

Применяемое оружие

В каждой миссии огромную роль играет выбор вооружения. Подбирать его следует очень тщательно, ибо от этого зависит Ваш успех. Всего с собой не взять: во-первых, количество отведенных под вооружение ячеек ограничено, во-вторых, вес его лимитирован, и, в-третьих, каждая лишняя вещь уменьшает скорость передвижения робота. Ниже мы приводим описание различных видов оружия и некоторые рекомендации по его применению.

Основное оружие

Основное оружие (PRIMARY):

LIGHT LASER — легкий лазер. Это Ваше самое первое оружие. Он, как и другие лазеры требует энергии для выстрела. Вес 500 кг.

COMBAT LASER — боевой лазер. Отличная замена своему более слабому предшественнику. Вес — 1000 кг, но на это стоит пойти.

HEAVY COMBAT LASER — тяжелый боевой лазер. Лучший из семейства лазеров. Вес — 1500 кг.

LIGHT PLASMA GUN — легкая плазменная пушка. Для выстрела требуется энергия. Мощность и точность попадания несравнимы с лазерами. Устанавливайте ее при первой же возможности. Вес 3000 кг.

HEAVY PLASMA GUN — тяжелая плазменная пушка. Вес 3500 кг. Прибавилось немного веса и немного мощности.

30MM AUTO CANNON — 30-мм автоматическая пушка. Пушки не требуют энергии для перезарядки. В этом их основное преимущество. Но в этом же и их недостаток, ведь количество боеприпасов ограниченно. Тем, кто заряды экономить не любит, данное семейство вооружений не рекомендуется. Пушки еще и тем хороши, что имеют высокую скорострельность, да и скорость снаряда выше. Вес — 1000 кг, что не очень хорошо.

50MM AUTO CANNON — 50-мм автоматическая пушка. Пожалуй, это единственная пушка, которой стоит пользоваться. Вес — 1500 кг.

70MM AUTO CANNON — 70-мм автоматическая пушка. Хорошее и мощное оружие. Однако, к моменту его появления в Вашем распоряжении уже имеется значительно более мощное вооружение. Вес — 2000 кг.

Дополнительное оружие

Дополнительное оружие (SECONDARY):

FLAMETHROWER — огнемет. Отличное, мощное оружие для ближнего боя. Вес — 1000 кг. Вполне окупается.

120MM HOWITZER — 120-мм гаубица. Мощное оружие. Вес 3000 кг. На любителя.

210MM HOWITZER — 210-мм гаубица. ОЧЕНЬ мощное оружие. Много раз из него стрелять не придется. Мало что может выдержать больше 1—2 попаданий. Вес — 5000 кг. Но того стоит.

ROLLING MINE — катящаяся мина. Круглая мина, которая выстреливается из заплечного миномета. После приземления начинает двигаться. При приближении к противнику на радиус ее срабатывания — взрывается. Вес — 1500 кг. Оружие скорее тактическое, чем боевое. При контактном бое неудобна и малополезна. Не окупает себя.

LIGHT RAPIDFIRE — легкая скорострельная пушка. Неплохая поддержка для основного оружия. Но мощность все-таки очень мала. Вес — 1000 кг. Хороша на начальных этапах игры.

HEAVY RAPIDFIRE — тяжелая скорострельная пушка. Вес 2000 кг. В два раза мощнее и тяжелее своей предшественницы. Однако, появляется слишком поздно. Брать ее с собой не стоит.

MORTARS — мортира. По принципу действия это миномет. При точной стрельбе чрезвычайно полезна при атаке больших скоплений техники или зданий. Вес — 1500 кг.

FUEL AIR MORTARS — воздушно-топливная мортира. В месте попадания заряда возникает сильнейший пожар. Чрезвычайно мощное и эффективное оружие массового поражения. Вес — 5000 кг. И она его стоит.

Щиты и двигатели

Щиты и двигатели (SHIELDS/ENGINES):

LVL 1 REACTOR — реактор первого уровня. Следует помнить, что реактор питает не только двигатели, но и оружие и щиты. Так что чем мощнее, тем лучше. Лучший реактор — самый новый реактор. Вес — 1000 кг.

LVL 2 REACTOR — реактор второго уровня. Вес — 2000 кг.

LVL 3 REACTOR — реактор третьего уровня. Вес — 3000 кг.

LVL 1 SHIELD GENERATOR — генератор питания щитов первого уровня. Уровень генератора щитов определяет максимальную их величину. В некоторых миссиях лучше перейти на более слабый, но более легкий генератор: это позволит роботу быстрее передвигаться, или взять на борт больше других вещей. Вес — 1000 кг.

LVL 2 SHIELD GENERATOR — генератор питания щитов второго уровня. Вес — 2000 кг.

LVL 3 SHIELD GENERATOR — генератор питания щитов третьего уровня. Вес — 3000 кг.

Ракеты

Ракеты (MISSILES):

8 PACK LARGE ROCKETS — установка с восемью большими ракетами. Выпускает 8 простых больших ракет. Хорошее оружие для начала игры. Вес — 800 кг. Более чем окупается.

16 PACK LARGE ROCKETS — установка с 16 большими ракетами. Выпускает 16 простых больших ракет. Когда появляется, оказывается уже довольно-таки бесполезной. Но можно и взять. Вес 2000 кг.

18 PACK SMALL ROCKETS — установка с 18 маленькими ракетами. Хорошее оружие для начала игры. Вес — 800 кг. Окупает себя.

64 PACK SMALL ROCKETS — установка с 64 маленькими ракетами. Неплохое оружие прежде всего благодаря большому боезапасу. Вес — 2000 кг. Окупается.

MINE — мина. Срабатывает при приближении. Вес — 1500 кг. Не стоит ее использовать. Слишком мало толку.

IR MISSILES — инфракрасные самонаводящиеся ракеты. Отличное оружие. Мощное, но требующее определенных навыков в использовании, т.к., к сожа-

лению, атакует ближайшую от себя цель, из-за чего часто поражает своих. Ею можно угодить даже в себя! Вес — 1000 кг.

RD MISSILES — радарная самонаводящаяся ракета. Аналог предыдущей, но наводится на заданную цель. Быстрая, точная, мощная. Обязательная часть вооружения. Вес — 1000 кг. Очень рекомендуем.

NUKES — ракета с ядерной боеголовкой. Ее следует использовать только на большом расстоянии. Очень мощное оружие, способное мгновенно разрушить базу противника и уничтожить десяток монстров, в момент взрыва находившихся в радиусе ее действия. Вес — 4000 кг. Иногда она просто необходима. На борт Планетарного Бегуна можно взять только одну такую ракету.

Тактико-технические данные роботов, авиации и монстров

Характеристики роботов

CERVOTRON RX-1 — "THE GNAT".

Высота — 8 метров.
Вес — 13 тонн.
Скорость — от 80 до 120 км/ч.
Щиты — плазменное смягчающее поле.
Броня — титановые плиты.
Вооружение — одна двойная основная установка, одна дополнительная установка.

Самый первый робот, на котором Вам придется выходить на задание. Легкий и быстрый, он часто бывает удобен. Но, все же, его тактико-технические данные оставляют желать лучшего. При первой возможности его следует поменять на более мощный.

CERVOTRON RX-2 — "STORMGUARD".

Высота — 9 метров.
Вес — 15 тонн.
Скорость — от 70 до 110 км/ч.
Щиты — разогретое плазменное смягчающее поле.
Броня — улучшенные протонами титановые плиты.
Вооружение — одна двойная основная установка, две дополнительных установки.

Этот робот является модификацией предыдущего. Он выше, тяжелее, лучше бронирован и защищен, к тому же обладает второй дополнительной установкой. При этом он достаточно быстр.

THE INVADER.

Высота — 10 метров.
Вес — 18 тонн.
Скорость — от 65 до 105 км/ч.
Щиты — разогретое плазменное смягчающее поле.
Броня — обогащенные протонами титановые плиты.
Вооружение — одна двойная основная установка, две дополнительных установки.

Этот робот чуть больше и чуть крепче предыдущего. Но и скорость у него меньше. Однако переходить на него все-таки стоит.

THE WARTHOG.

Высота — 12 метров.
Вес — 21 тонна.

Скорость — от 55 до 95 км/ч.
Щиты — разогретое плазменное смягчающее поле.
Броня — гальваническая броня.
Вооружение — одна двойная основная установка, три дополнительных установки.

Данный аппарат относится уже не к легким, а к роботам среднего класса. К тому же его броня довольно-таки эффективно защищает от вражеских выстрелов. А третья установка для дополнительного оружия позволит взять на борт еще что-нибудь полезное. К сожалению, скорость этой машины, мягко говоря, не высока.

THE RAPTOR.
Высота — 13 метров.
Вес — 19 тонн.
Скорость — от 95 до 145 км/ч.
Щиты — разогретое плазменное смягчающее поле.
Броня — гальваническая броня.
Вооружение — одна двойная основная установка, три дополнительных установки.

Этот робот, несмотря на принадлежность к аппаратам среднего веса, является самой быстрой машиной, которая окажется в Вашем распоряжении. Если необходимы скорость и мощь, то данный робот — то, что надо. Но имейте в виду: управление им требует определенного мастерства (уж очень быстро он бегает).

RETRO.
Высота — 15 метров.
Вес — 26 тонн.
Скорость — от 55 до 95 км/ч.
Щиты — разогретое плазменное смягчающее поле.
Броня — гиперстаниолевая броня.
Вооружение — одна двойная основная установка, четыре дополнительных установки.

Второй, по весу, робот в игре. Сидя в его кабине, можно почти ничего не бояться. Однако, иногда его низкая скорость не позволяет успеть выполнить задание.

SHIVA.
Высота — 17 метров.
Вес — 32 тонны.
Скорость — от 65 до 85 км/ч.
Щиты — разогретое плазменное смягчающее поле.
Броня — гиперстаниолевая броня.
Вооружение — одна счетверенная основная установка, четыре дополнительных установки.

Шива — самый мощный из всех роботов, которые окажутся в Вашем распоряжении. Его феноменальная грузоподъемность и счетверенная основная установка делают эту машину практически непобедимой. Однако скорость у нее самая низкая из всех роботов. Это является ее основным недостатком.

Военная техника

HONORITO POWERBIKE.
Длина — 2 метра.
Вес — 0,5 тонны.
Скорость — 200 км/ч.
Щиты — нет.

Броня — нет.
Вооружение — пулемет ЛП-II.

Этот мотоцикл очень легок и настолько мал, что противником уничтожается очень редко.

ARCHAOS HOVERTANK.
Длина — 10 метров.
Вес — 8 тонн.
Скорость — 200 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — гальваническая броня.
Вооружение — легкая плазменная пушка.

Относительно хорошо бронированный, быстрый и неплохо вооруженный танк, который будет Вам отличным помощником. Старайтесь, по возможности, беречь его во время битвы.

ARCHAOS TACTICAL ACU-1.
Длина — 10 метров.
Вес — 8 тонн.
Скорость — 200 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — гальваническая броня.
Вооружение — 120-мм гаубица.

Также танк, колесный и с обыкновенным орудием. Менее полезен, чем предыдущая модель. Уж очень он неповоротлив и стреляет не очень точно, да и защита у него слабовата.

DYAZON TRANSPORT.
Длина — 6 метров.
Вес — 5 тонн.
Скорость — 40 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — нет.
Вооружение — нет.

Транспортный, невооруженный и небронированный грузовик. В миссиях обычно требуется довести его до места назначения, поэтому его следует прикрывать.

DYAZON FUEL TRANSPORT.
Длина — 6 метров.
Вес — 5 тонн.
Скорость — 40 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — нет.
Вооружение — нет.

Такой же транспорт, но служит для перевозки топлива.

EARTH MOVER.
Длина — 6 метров.
Вес — 9 тонн.
Скорость — 50 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — нет.
Вооружение — нет.

Бульдозер. Не вооружен и не бронирован, поэтому и тактической ценности он также не имеет.

DYAZON ORE TRANSPORTER .

Длина — 10 метров.
Вес — 8 тонн.
Скорость — 50 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — нет.
Вооружение — нет.

Транспорт для перевозки руды. Не представляет никакой тактической ценности.

STATONNEX IMMOBILE .

Высота — 2,5 метра.
Вес — 1 тонна.
Скорость — стационарная.
Щиты — нет.
Броня — нет.
Вооружение — пулемет ЛП-II.

Стандартный дот. Может быть полезен лишь в начале игры.

ZRICON INTERPLANETARY SHUTTLE .

Длина — 12 метров.
Вес — 14 тонн.
Скорость — 150 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — нет.
Вооружение — нет.

Невооруженный и небронированный транспортный летательный аппарат. Как правило, в миссиях требуется, чтобы он не был уничтожен.

VOLTAR SAR-1 .

Длина — 10 метров.
Вес — 8 тонн.
Скорость — 200 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — плиты со взрывозащищающей смесью.
Вооружение — пулемет ЛП-II.

Боевой летательный аппарат. Помогает на начальных этапах игры. Однако, как и любая другая воздушная техника, очень уязвим. Лучше его один на один с врагами не оставлять.

VOLTAR SAR-2 .

Длина — 10 метров.
Вес — 8 тонн.
Скорость — 200 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — плиты со взрывозащищающей смесью.
Вооружение — пулемет ЛП-II плюс две 64-ракетные мелкокалиберные установки.

Летающая ракетная установка. Отличный помощник примерно до середины игры. Огневая мощь его ракетных установок вполне впечатляюща, однако во время боя требует прикрытия.

HONORITO FLX-21 SERIES .

Длина — 7 метров.
Вес — 5 тонн.

Скорость — 300 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — плиты со взрывозащищающей смесью.
Вооружение — различное.

Данный вид летательных аппаратов может быть оснащен пулеметами (что не эффективно), ракетами (это гораздо лучше) или же огнеметами (в этом случае Ваша помощь им и вовсе не потребуется).

Характеристики вражеских войск

BASILISK.
Высота — 9 метров.
Вес — 16 тонн.
Скорость — 105 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — биологические миофибрилы.

Этот ящерообразный пришелец вооружен биоплазменным оружием. Используется в качестве легковооруженной пехоты и разведчиков. Большой опасности не представляет.

TALON.
Высота — 10 метров.
Вес — 14 тонн.
Скорость — 110 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — биологические миофибрилы.

Вооруженный энергетическими шарами, данный инопланетянин представляет для пилота вполне определенную опасность.

ASPIS.
Длина — 10 метров.
Вес — 22 тонны.
Скорость — 80 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — экзополимерный хитиновый панцирь.

Паукообразное существо. Бронирован очень хорошо, однако не представляет большой опасности, так как вооружение у него очень слабое.

HAMMERHEAD.
Длина — 12 метров.
Вес — 20 тонн.
Скорость — 75 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — экзополимерный хитиновый панцирь.

Гигантский паук. Тяжелый боец, вооруженный мощной установкой для запуска энергетических шаров. При толстой броне это делает его опасным противником.

VIPER.
Длина — 13 метров.
Вес — 22 тонн.
Скорость — 95 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — титановая гиперсеть.

Боец среднего веса, вооруженный энергетической ракетной установкой средней мощности. Внешне он похож на богомола, в достаточной степени опасен.

BASIC ENEMY WORKER/HARVESTER.

Длина — 12 метров.
Вес — 14 тонн.
Скорость — 170 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — нет.

Собиратель биомассы и рабочий-строитель. Он не вооружен, но имеет стратегическое значение. Как правило, эти существа хорошо охраняются. По ходу миссии Вам нередко придется их уничтожать.

WASP.

Длина — 12 метров.
Вес — 14 тонн.
Скорость — 170 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — титановая гиперсеть.

Летательный аппарат, оснащенный лазерной установкой. Представляет определенную опасность только в начале игры.

JAVELIN.

Длина — 12 метров.
Вес — 14 тонн.
Скорость — 170 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — титановая гиперсеть.

Летающий противник, вооруженный легкой биоплазменной установкой. Из-за высокой маневренности и склонности собираться в стаи в первой половине игры он оказывается неприятным противником.

SENTIENT DISRUPTOR TURRET.

Высота — 2,5 метра.
Вес — 4 тонны.
Скорость — стационарная.
Щиты — нет.
Броня — нет.

Сторожевая башня противника, оснащенная мощным лазером с нелимитированным боекомплектом становится опасной, если в разгар битвы окажется вне поля Вашего зрения, где ее можно не заметить. Такие башни следует уничтожать как можно раньше.

SCORPITRON.

Длина — 12 метров.
Вес — 14 тонн.
Скорость — 170 км/ч.
Щиты — неизвестны.
Броня — фотонно-инверсионная защита.

Тяжелый боец, внешне напоминающий скорпиона. Дальность его стрельбы очень велика, точность попадания высокая, а мощность поражения его снарядов (молний) также очень высока. Крайне опасен.

SEETHER.

Длина — 110 метров.

Вес — 26 тонн.
Скорость — 95 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — бесконечно-складчатый экзоскелет.

Тяжелый, сильно бронированный, вооруженный тяжелой ракетной установкой с энергетическими плазменными копьями, этот, похожий на краба, инопланетянин чрезвычайно опасен.

THE DRAGON.
Длина — 12 метров.
Вес — 14 тонн.
Скорость — 170 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — экзополимерный хитиновый панцирь.

Тяжеловооруженный летающий противник. Вооружен ракетной установкой, стреляющей плазменными шарами. Весьма опасен.

THE LIGHTNING CRAB.
Длина — 13 метров.
Вес — 16 тонн.
Скорость — 170 км/ч.
Щиты — неизвестны.
Броня — фотонно-инверсионная защита.

Летающий полукраб. Стреляет молниями. Опасный противник. Способен бесшумно атаковать с тыла.

COBRA.
Высота — 15 метров.
Вес — 16 тонн.
Скорость — 105 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — биологические миофибрилы.

Крайне быстрая тварь, похожая на ящера. Стреляет мощными энергетическими копьями. Легко уязвима, однако она все же опасна.

MANTICORE.
Высота — 17 метров.
Вес — 20 тонн.
Скорость — 95 км/ч.
Щиты — нет.
Броня — бесконечно-складчатый экзоскелет.

Этот враг, относящийся к группе тяжелых бойцов, встречается редко. Мощная броня и разнообразное смертоносное оружие делают его весьма опасным противником. Применяется в качестве охранника.

Заключение

SHATTERED STEEL — достойное продолжение традиций таких известных серий игр как MECHWARRIOR и EARTHSIEGE. Отличная графика, захватывающий сюжет, потрясающие эффекты и великолепный эффект присутствия ставят данный имитатор боевого робота в ряд лучших игр последнего времени. Надеемся, что это описание Вам поможет. Желаем удачи!

SPACEWARD HO!

Фирма	NEW WORLD COMPUTING
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Mouse
Видеорежимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster
Система	Windows 95

Действие игры переносит Вас в далекое будущее. Вся власть на Земле принадлежит гигантским корпорация, контролирующим политическую, экономическую и культурную жизнь человечества. Ресурсы исчерпаны и планете грозит перенаселение. Развитие новых технологий позволило людям начать осваивать космическое пространство.

В конце концов, корпорации поделили Солнечную Систему и приступили к освоению дальнего космоса. Разумеется, перед ними немедленно встала проблема дележа новых, только что открытых планет. Человечество оказалось на грани первой галактической межкорпорационной войны. Ситуация еще больше осложнилась упадком торговли и ростом преступности, а очередной демографический взрыв привел к дефициту жилья и рабочих мест.

Ради предотвращения войны, корпорации пошли на компромисс. Каждая из них отправила в далекий космос по одному кораблю, оснащенному по последнему слову техники, с экипажем, достаточным для основания новой колонии.

Со временем, все корабли обнаружили планеты, по условиям жизни похожие на Землю, и основали на них новые поселения. Быстро окрепнув на своих планетах, колонии начали борьбу за господство в галактике. Та корпорация, чья колония победит в этой смертельной борьбе, получит права на освоение и обживание далекого космоса.

Главное меню

После запуска игры, Вы попадаете в экран мультипликационной заставки, в нижней части которого расположены три кнопки.

OPEN GAME — загрузить игру. Нажав данную кнопку, Вы вызываете список файлов с записью предыдущих откладок игры. Выбрав любой файл, следует нажать одну из кнопок:

OPEN — загрузить выбранный файл. Игра начнется немедленно, без дополнительных вопросов.

CANCEL — отмена. Возврат в Главное меню.

NEW GAME — начать новую игру. Нажав данную кнопку, Вы переходите в меню "создания" новой галактики *GREATE NEW GALAXY*. Меню позволяет изменять следующие параметры:

GALAXY DENSITY — плотность насыщения планетами новой галактики:

DENSE — спиральная галактика, плотность больше в центре.

SPARSE — галактика с равномерной плотностью. От плотности зависит расстояние между планетами по краям и в центре игрового поля: в первом случае расстояние между планетами на периферии галактики будет больше, чем в ее центре.

GALAXY STYLE — расположения планет на игровом поле. В игре предусмотрено шесть вариантов:

CIRCLE — круговой. Все планеты располагаются концентрическими кругами вокруг центральной.

RANDOM — случайный. Планеты расположены случайным образом, как по одной, так и группами.

RING — кольцевой. Планеты распределены по кольцу. Центральное пространство не занято.

SPURAL — спиральный. Планеты распределены по спирали.

GRID — решетка. Планеты расположены небольшими группами в узлах решетки с квадратными ячейками.

CLUSTER — группы. Группы планет распределены по кольцу.

Далее Вам предоставляется возможность установить уровень интеллекта компьютерных противников:

DUMB — глупый. Действия компьютерного противника несообразны во всех областях: экономике, строительстве кораблей и других.

AVERAGE — обычный. Противник с достаточно развитой экономикой, но будет уступать Вам в уровне развития технологий.

SMART — умный. Настоящий конкурент с развитой экономикой, передовой наукой и мощным флотом.

DIABOLICAL — дьявольский. Умный и злой оппонент. Все его силы — экономика, технология и непобедимый флот — направлены на уничтожение всего живого.

GALAXY SIZE — размер галактики можно изменять следующим образом:

SMALL — маленькая. Около двух десятков планет. Очень близкое соседство с врагами.

MEDIUM — средняя. Число планет достаточно, чтобы до нападения врага успеть развиться и не погибнуть за пять ходов.

LARGE — большая. Есть возможность создать империю и лишь потом приступить к уничтожению своих противников.

EXTRA LARGE — очень большая. Достаточно времени для развития технологий и создания огромного флота. Развитие событий происходит неторопливо.

HUMONGOUS — огромная. Поиск противников занимает очень много времени. Кроме того, они, как правило, оказываются гораздо слабее Вас.

NUMBER OF COMPUTER PLAERS — число компьютерных противников. Чем больше размер галактики, тем больше оппонентов необходимо для интенсивного хода игры. Данная опция позволяет установить число Ваших врагов. Оно может изменяться от нуля (в первом случае можно играть с самим собой) до девятнадцати.

Чуть левее, под шкалой числа игроков, расположено три квадратика, которые можно отметить при помощи мыши. Если квадратик отмечен, то это означает, что данная опция включена.

ALLIANCES — возникновение союзов. Если данная опция отключена, то дипломатические отношения между Вашими противниками исключаются и они останутся врагами до конца игры.

LUCK IN BATTLES — удача в сражениях. Если данная опция включена, то большую роль в битве будет играть удача. В противном случае все дерутся на равных.

AUTOMATICALLY END TURN FOR UNCONNECTED PLAYERS — автоматическое завершение хода для игрока, не находящегося в союзе с Вами.

Чуть правее расположены поля еще двух опций:

TURN TIME LIMIT — ограничение времени тура.

NO TIME LIMIT — время тура не ограничено.

FAST 30\120 — высокая скорость игры. Тридцать секунд на ход, сто двадцать секунд на сохранение в следующий ход.

MEDIUM 60\180 — средняя скорость игры. Шестьдесят секунд на ход, сто восемьдесят секунд на сохранение в следующий ход.

SLOW 90\180 — низкая скорость игры. Девяносто секунд на ход, сто восемьдесят секунд на сохранение в следующий ход.

Оставшееся время показывает таймер, являющийся еще и своеобразным указателем перехода инициативы. Он также показывает, сколько времени сохранилось с предыдущего хода.

YEARS PER TURN — условное время: число лет за тур. Значение данного параметра может изменяться от десяти до пятидесяти лет. Чем выше скорость игры, тем меньше максимальное число лет может пройти в Вашей галактике за один тур. Чем больше условного времени проходит за один тур, тем больше осваивается технологий, повышается добыча металла, растут финансовые возможности, а, следовательно, появляется больше возможностей для продолжения игры.

В самом низу окна создания галактики находится регулятор сложности игры (*BASE DEFFICALTY RATING*). Максимальная сложность игры может быть равна сто пятнадцати процентам. И, наконец, чуть правее расположены две кнопки:

CANCEL — отмена. Выход в Главное меню.

GREAT — подтверждение. Создание галактики с установленными параметрами. Нажав ее Вы переходите в окно сохранения игры.

Игра сохраняется каждый ход автоматически. В строке FILE NAME (Имя файла) Вы можете указать название файла, в котором будет храниться информация о ходе игры. Правее от строки имени файла расположены две кнопки:

SAVE — сохранение. Каждый ход игра будет записываться в указанный файл. Если файлом с таким именем уже пользовались, то от Вас потребуют подтверждения.

YES — да. Игра будет сохранена в выбранном файле.

NO — нет. Возврат в окно сохранения игры.

CANCEL — отмена. Выход в Главное меню.

После выбора кнопки сохранения игры (*SAVE*) и подтверждения сохранения (*YES*) компьютер попросит Вас назвать свое имя и ввести пароль <PLEASE IDENTIFY YOURSELF>. В первой строке (PLAYER NAME) необходимо указать свое имя, а во второй (PLAYER PASSWORD) ввести пароль (последнее не обязательно). Ниже расположены две кнопки:

CANCEL — отмена. Выход в Главное меню.

OK — продолжение. Выбрав ее, Вы переходите в окно личной характеристики, в котором Вам предстоит выбрать уровень сложности игры и указать свой пол.

SKILL LEVEL — уровень сложности. Их пять:

NOVICE — новичок. Для тех, кто играет в первый раз.

BEGINNER — начинающий. Для тех, кто уже знает, как играть.

NORMAL — обычный. Для тех, кто любит выигрывать.

ADVANCED — усложненный. Для тех, кто уже не может проиграть на предыдущих уровнях.

EXPERT — эксперт. Максимальная сложность.

SEX — пол:

MALE — мужчина

FAMALE — женщина.

Данный выбор влияет лишь на "внешность" Вашего персонажа.

Ниже расположены две кнопки:

CANCEL — отмена. Возврат в предыдущее окно.

JOIN — начать игру.

Перед началом игры Вас попросят подождать подключения других игроков по сети или по модему. В появившемся маленьком окошечке <WAITING FOR OTHER PLAYERS> Вам будут предъявлены все характеристики текущей игры. Кроме того, здесь же расположена клавиша *I'M PLAYING ALONE* (Я играю один). После ее нажатия игра начнется немедленно.

QUIT — выйти из игры. Последняя, третья кнопка Главного меню — возврат в Windows.

Управление

Управление игрой осуществляется при помощи клавиатуры и мыши. Таким образом можно войти в любое меню, получить необходимую информацию, построить корабли, изменить положение регуляторов шкал. Указав курсором на таймер и нажав левую клавишу мыши, Вы передадите ход своим оппонентам. А указав на принадлежащую Вам планету и нажав левую клавишу мыши дважды, Вы перейдете в окно строительства кораблей. Планета, где Вы собираетесь что-либо построить или о которой хотите собрать информацию, помечается зеленым цветом.

Управление, в основном, осуществляется при помощи мыши, однако некоторые действия можно выполнять и с использованием клавиатуры:

\Space\ — пауза. Просмотр новостей о последних событиях.

\Ctrl\+\N\ — начать новую игру. Предварительно Вас попросят подтвердить Ваш выбор. *YES* — да. Выход в меню создания новой галактики. *NO* — нет. Продолжить старую игру.

\Ctrl\+\O\ — загрузить игру. Переход в окно загрузки игры. Предварительно Вас попросят подтвердить Ваш выбор. *YES* — да. Выход в меню создания новой галактики. *NO* — нет. Продолжить старую игру.

\Ctrl\+\S\ — сохранить игру. Данной комбинацией можно и не пользоваться, поскольку каждый ход игра сохраняется автоматически. После сохранения игры Вам любезно сообщат, что игра записана.

\Ctrl\+\T\ — передать ход сопернику.

\Ctrl\+\Q\ — выйти из игры. Предварительно Вас попросят подтвердить Ваш выбор. *NO* — нет. Продолжить игру. *YES* — да. Выйти из игры. В последнем случае Вам будет предложено сохранить игру (*DON'T SAVE* — не сохранять, *OK* — сохранить, перед выходом в Windows, текущая игра будет записана).

\Ctrl\+\B\ — открыть окно строительства и модернизации кораблей. В данном окне содержится вся информация, касающаяся кораблей. В левой половине окна находятся изображения кораблей, которые уже могут быть построены. Выбрав один из них, можно немедленно начать его строительство. Под списком кораблей расположены две кнопки:

SCRAP ALL — демонтировать корабли данного класса. Нажав эту кнопку, Вы демонтируете все корабли выбранного класса, вне зависимости от их местоположения. После демонтажа изображение соответствующего корабля исчезает из списка. Данная функция позволяет избавиться от устаревших кораблей и, что самое главное, регенерировать драгоценный металл. Если же Вы передумаете демонтировать корабли данного типа, то повторное нажатие на эту же кнопку (которая теперь носит название *DON'T SCRAP* (Не демонтировать)) остановит процесс утилизации.

MAX OUT — максимальные характеристики. Нажав данную кнопку, Вы автоматически устанавливаете на максимум все параметры разрабатываемого корабля. Эти параметры показаны на пяти шкалах, расположенных справа от колонки с изображениями кораблей:

RANGE — дальность. Расстояние от планеты до планеты, которое корабль способен преодолеть с полным запасом горючего, независимо от количества ходов.

SPEED — скорость корабля. Расстояние от планеты до планеты, которое корабль способен преодолеть за один ход.

WEAPONS — мощность оружия.

SHELDS — защита корабля.

MINI — миниатюризация. Помогает экономить металл и увеличивает прочность корабля, однако требует много средств.

Справа от каждой шкалы показаны два числа. Первое из них соответствует уровню данной технологии на указанном корабле, а второе говорит о максимально возможном уровне данной технологии.

Над шкалами дается изображение корабля, с которым Вы в данный момент работаете. По ходу создания нового корабля это изображение может изменяться. Может измениться и его название, указанное строкой ниже. Название корабля можно изменить и самому, подведя к строке курсор и нажав правую кнопку мыши. Под строкой названия расположен пункт выбора класса, вызывающий список возможных классов кораблей (всего их шесть):

SCOUT — разведчик.

DREADNOUGHT — дредноут, боевая космическая крепость.

FIGHTER — истребитель.

TANKER — танкер.

COLONY SHIP — колонизационный корабль, основатель колоний.

SATELLITE — сателлит, оборонный спутник. Обычно находится на орбите рядом с планетой.

Под пунктом выбора класса корабля показаны три числа: стоимость первого корабля данного класса (DEV. COST) — обычно она очень высока, но развитие требует денег, цена всех последующих кораблей, начиная со второго (PRO. COST), как правило, необычайно дешева: первый корабль может стоить миллионы, а последующие — лишь пару тысяч. Последнее число — количество металла, необходимое для постройки данного корабля (METAL COST). Металл расходуется очень быстро. Экономить его помогает технология уменьшения.

Справа от изображения корабля указаны имеющиеся финансовые средства и ресурсы металла (SAVINGS, METAL). Ниже помещены сведения о том, сколько кораблей данного класса построено (BUILT) и сколько из них осталось в строю (IN SERVICE).

Слева от шкал расположен пункт, позволяющий задать количество строящихся кораблей. Под ним расположены три следующие кнопки:

BUILT AND CONTINUE — построить и продолжить. Нажав эту кнопку, Вы немедленно строите указанные корабли (в игру они войдут на следующий ход), после чего возвращаетесь в окно строительства и модернизации кораблей для продолжения создания своего космофлота. Таким образом, данная кнопка полезна в тех случаях, когда Вам требуется не один корабль или группа кораблей, а гораздо больше.

CANCEL — отмена. Нажав данную кнопку, Вы вернетесь к игре без строительства новых кораблей.

OK — подтверждение. Нажатием кнопки Вы фиксируете все данные о постройке кораблей, после чего возвращаетесь к игре.

\Ctrl\+\L\ — данная комбинация клавиш выводит на экран список всех имеющихся у Вас кораблей. Под списком расположены три кнопки:

SORT BY — сортировка. Корабли можно рассортировать следующими двумя способами:

SHIP POWER — корабельная мощь. Самые сильные показаны в начале, а слабейшие — в конце списка.

SHIP CLASS — класс корабля. Корабли расположены по той же самой классификации, которая применяется при строительстве кораблей.

GO TO FLEET — переход к кораблю. Нажав эту кнопку, Вы без труда переместитесь к выбранному кораблю. Данная возможность удобна при поиске кораблей, затерявшихся на игровом поле.

OK — подтверждение. Возврат к игре.

\Ctrl\+\R\ — пометив какую-либо планету и нажав данную комбинацию клавиш, Вы сможете просмотреть все битвы, происходившие на выбранной Вами планете.

\Ctrl\+\Y\ — комбинация кнопок выдаст окно Вашего развития по отношению к другим игрокам (казна, количество металла, число кораблей, планет, развитие технологии). В нижней части окна расположены две кнопки:

SHOW SKILLS — уровень игроков. Нажав данную кнопку, Вы можете узнать уровень каждого соперника, а также свой.

OK — подтверждение. Возврат к игре.

\Ctrl\+\H\ — данная комбинация клавиш открывает окно с Вашей историей развития в течение игры. Выбирая интересующий Вас аспект, Вы можете просмотреть график развития соответствующей области. Повторное нажатие закрывает выведенную диаграмму. *OK* — подтверждение. Возврат к игре.

\Ctrl\+\D\ — комбинация клавиш, позволяющая безвозвратно истратить деньги, отложенные на строительство кораблей. Предварительно Вам потребуется указать сумму, которую Вы хотите истратить. Ее следует проставить в специальной строке, под которой расположены две кнопки:

CANCEL — отмена траты и возврат в игру.

OK — подтверждение траты и возврат к игре.

\Ctrl\+\A\ — при помощи данной комбинации клавиш можно, предварительно эвакуировав людей, избавиться от ненужной колонии. Предположим, что Вы основали колонию на планете, совершенно не пригодной для жизни, но с богатыми месторождениями металла. После исчерпания месторождения, от колонии целесообразно избавиться, нажав упомянутую комбинацию клавиш.

\Ctrl\+\M\ — данная комбинация клавиш дает возможность отправить сообщение Вашим соперникам. Перед Вами появятся два окна: левое — пустое, а правое — со списком соперников и друзей, с которыми Вы заключили альянс. Для выбора адресата необходимо отметить его изображение, после чего оно переместится в левое окно, а в правом появится текст сообщения, который можно составить, используя следующие кнопки:

I WANT — "Я хочу". Оповещение о желании получить планету от кого-либо. Планету следует указать в списке, который появляется в правом окне.

YOU TAKE — "Ты возьми". При помощи данного сообщения Вы можете отдать любую свою колонию кому пожелаете.

I LIKE — "Мне нравится". При помощи подобных посланий Вы можете сказать союзнику о том, что он Вам нравится. Подобные сообщения хороши для установления более тесных дружеских отношений.

DON`T LIKE — "Мне не нравится". Данное сообщение посылается тем, с кем Вы хотите начать войну.

I OWN — "Я владелец". Таким образом Вы сообщаете сопернику о том, что именно Вы являетесь владельцем планеты. Планету следует указать в списке, который появляется в правом окне.

NEED — "Требуются деньги". Требование контрибуции или финансовой помощи от соперника или союзника.

METAL — "Требуется металл". Требование поставок металла от оппонента или союзника.

ATTACK — "Атакую". Объявление начала военных действий. Сообщение посылать не обязательно, можно напасть и внезапно.

THANKS — "Спасибо". Выражение благодарности.

SORRY — "Извини". Извинения.

Сообщение, состоящее из неопределенного набора символов. Служит для выражения сильных эмоций.

MY STATS — "Мой статус". Сообщение, позволяющее сообщить другим о Ваших достижениях.

I SAY — "Я говорю". Сообщение может быть отправлено как союзнику, так и оппонентам в случае обнаружения какого-либо игрока на одной из планет.

STAR STATUS — "Статус планеты". Посредством данного сообщения Вы можете сообщить каждому о том, как идет развитие любой из Ваших колоний.

TEXT MSG. — "Текстовое сообщение". При выборе данной опции на экране появляется строка, в которую и следует внести текст сообщения.

После составления сообщения Вы можете обратиться к одной из трех кнопок:

ERASE — стереть сообщение. Нажав данную кнопку, Вы стираете не понравившееся Вам сообщение и возвращаетесь к началу составления послания.

SEND — отправить сообщение. Нажав кнопку, Вы отправляете готовое сообщение, после чего возвращаетесь к началу составления послания.

DONE — завершение. Нажав данную кнопку, Вы завершаете работу с данным окном и возвращаетесь к игре.

\Ctrl\+\1\ — комбинация клавиш, переносящая Вас в окно освоения технологий. В данном окне отслеживается уровень развития технологий. Здесь же расположен ряд шкал, показывающих размеры отчислений из бюджета на развитие той или другой технологии. Уменьшая или увеличивая расходы на определенную технологию (уменьшая или увеличивая высоту столбиков), Вы можете менять темпы ее освоения.

\Ctrl\+\2\ — данная комбинация клавиш вызывает окно информационных сообщений о событиях, произошедших за данный тур. Выбрав заинтересовавшее Вас сообщение, Вы можете увидеть запись соответствующего сражения или перенестись к той планете, с событиями на которой оно было связано.

\Ctrl\+\I\ — данная комбинация клавиш служит для увеличения размеров основного игрового окна. Таким образом Вы можете лучше осмотреть планеты.

\Ctrl\+\J\ — данная комбинация клавиш служит для закрытия основного игрового окна.

\Alt\+\I\ — эта комбинация клавиш позволяет убрать с экрана всю левую информационную колонку. При повторном нажатии указанной комбинации информационная колонка вновь появляется на экране.

\Alt\+\F\ — комбинация клавиш, открывающая меню управления файлами (*FILE*). С его помощью можно начать, загрузить, записать игру, передать ход сопернику, а также выйти из игры.

\Alt\+\O\ — комбинация клавиш, открывающая меню с основными опциями игры. В нем можно включить или выключить звук, просмотреть списки победителей и проигравших, а также установить свои значения некоторых параметров игры.

\Alt\+\S\ — эта комбинация открывает меню управления флотом (*SHIPS*). С его помощью можно руководить строительством кораблей, просмотреть список всех кораблей, имеющихся в наличии, перегруппировать их, демонтировать ненужные или устаревшие корабли, а также просматривать записи прошедших битв на отмеченной планете.

\Alt\+\G\ — данная комбинация клавиш открывает меню галактики (*GALAXY*). С его помощью можно вызвать на экран любые графики, относящиеся к игрокам и их технологиям, просмотреть список всех открытых планет, свернуть колонию на любой из планет, заключит союз, передать металл или деньги любому из играющих, сдаться противнику, послать сообщение сопернику, а также устроить "конец света".

\Alt\+\W\ — данная комбинация клавиш открывает меню управления основными окнами игры. Вы можете открыть или закрыть окна информации о технологиях или последних событиях за ход, уменьшить или увеличить вид планет, убрать или вывести на экран основную информацию о планетах, кораблях, соперниках, распределении доходов колоний, количество денег и металла, а также изменить размер игрового поля.

\Alt\+\H\ — данная комбинация клавиш открывает меню помощи, где можно узнать о самой игре (о ее создателях и кому она лицензирована), а также о том, как в нее играть.

\A\ — режим автоматической игры. Для того, чтобы эта клавиша стала активной, предварительно необходимо войти в меню настроек игры (*OPTIONS*). Данным режимом можно воспользоваться тогда, когда играть самому уже надоело. Компьютер успешно сыграет за Вас, позволив выиграть или проиграть. При нажатии клавиши вызова режима автоматической игры перед Вами появится новое меню.

В меню настроек автоматической игры компьютеру можно задать четыре принципа игры, которые начинают действовать, если поставить точку в соответствующий кружочек.

HAVE COMPUTER PLAY FOR ME — "Пусть компьютер играет за меня". В данном случае компьютер получает полную свободу действий. Предварительно Вы можете внести свои коррективы, нажав кнопку, расположенную несколько правее:

CONFIG — кнопка дополнений, нажав ее, Вы переходите в окно с двумя шкалами. Изменяя положение их указателей, Вы можете задать внешнюю и внутреннюю политику заменяющего Вас компьютера. Чем левее располагается указатель верхней шкалы, тем больше будет заключено союзов и меньше объявлено войн — политика компьютера станет более миролюбивой. Если же указатель верхней шкалы смещен вправо, то политика компьютера станет агрессивной и он будет стремиться уничтожить всех противников в кратчайшие сроки. Нижняя шкала отвечает за тактику обороны. Крайнее левое положение указателя нижней шкалы соответствует минимальному выделению средств на защиту планет. Крайнее правое положение указателя нижней шкалы соответствует наилучшей обороне. Кроме того, в данном окне присутствуют еще две кнопки:

CANCEL — отмена. Возврат в предыдущее окно. Все изменения игнорируются.

OK — подтверждение. Возврат в предыдущее окно. Все изменения запоминаются.

JUST MARK ME DONE EVERY TURN — "Просто передавай ход за меня". В данном режиме компьютер будет просто предавать Ваш ход следующему игроку. Режим лучше всего подходит для накопления денег и освоения новых технологий.

MARK ME DONE UNTIL SOMETHING INTERESTING HAPPENS — "Сообщи, если появится что-нибудь интересное". В данном режиме игры компьютер пропускает Ваши ходы до тех пор, пока в игре не произойдет что-нибудь серьезное (например, соперник вышел из игры или открылся новый проект).

I'LL PLAY MY OWN TURNS, THANK YOU — "Я буду играть сам, спасибо". В данном случае Вы берете бразды правления в свои руки, а режим автоматической игры отменяется.

Под строчками с четырьмя указанными режимами расположен регулятор времени вывода на экран информационных сообщений. Само время (в секундах) показано слева от шкалы регулятора. Левое положение на шкале соответствует минимальному времени появления информации в информационном окне, а правое — максимальному (пятнадцати секундам).

OK — подтверждение. Данная кнопка расположена в самом низу окна. Нажав ее, Вы зафиксируете все заданные параметры и вернетесь непосредственно к игре.

\A\ — войдя в меню помощи (*HELP*) и нажав данную клавишу, Вы получите всю информацию об игре: кто ее написал и придумал, название фирмы-изготовителя, а также кто владеет лицензией.

\E\ — войдя в меню управления файлами (*FILE*) и нажав данную клавишу, Вы автоматически передадите ход следующему игроку.

\H\ — войдя в меню настроек игры (*OPTIONS*) и нажав данную клавишу, Вы сможете просмотреть список победителей, в котором указывается имя победителя, дата окончания игры, а также уровень сложности, выраженный в очках. Под списком расположены две кнопки:

DETAILS — подробности. При нажатии этой кнопки Вы получите более подробную информацию об условиях, в которых данный игрок сумел выиграть.

OK — продолжение. Нажатие данной кнопки вернет Вас в окно списка победителей.

OK — продолжение. Нажатие данной кнопки закроет окно и вернет Вас в игру.

\H\ — войдя в меню управления окнами (*WINDOW*) и нажав данную клавишу, Вы уберете с игрового поля информационную колонку. При повторном нажатии кнопки информационная колонка появится вновь.

\H\ — войдя в меню помощи (*HELP*) и нажав данную клавишу, Вы сможете ознакомиться с подробнейшим описанием данной игры на английском языке.

\L\ — войдя в меню настроек игры (*OPTIONS*) и нажав данную клавишу, Вы сможете просмотреть список всех проигравших. Под списком расположены две кнопки:

DETAILS — подробности. При нажатии этой кнопки Вы получите более детализированную информацию об условиях, в которых данный игрок потерпел поражение.

OK — продолжение. Нажатие данной кнопки вернет Вас в окно списка проигравших.

OK — продолжение. Нажатие данной кнопки закроет окно и вернет Вас в игру.

\L\ — войдя в меню управления флотом (*SHIPS*) и нажав данную клавишу, Вы сможете просмотреть список всех Ваших кораблей.

\L\ — войдя в меню управления окнами (*WINDOW*) и нажав данную клавишу, Вы уменьшите размер общего игрового окна вдвое.

\M\ — войдя в меню настроек игры (*OPTIONS*) и нажав данную клавишу, Вы сможете узнать число заработанных очков на данный момент игры. Кроме того, в окне будет приведен список играющих, их имена, количество набранных ими очков, а также ранг, которого они достигли. В самом низу окна расположена единственная кнопка *OK* — продолжить, которая вернет Вас в игру.

\N\ — войдя в меню управления файлами (*FILE*) и нажав данную клавишу, Вы получаете возможность начать новую игру.

\O\ — войдя в меню управления файлами (*FILE*) и нажав данную клавишу, Вы можете загрузить игру, записанную ранее.

\O\ — войдя в меню управления окнами (*WINDOW*) и нажав данную клавишу, Вы уменьшаете общий вид планет.

\P\ — войдя в меню настроек игры (*OPTIONS*) и нажав данную клавишу, Вы переходите в меню установки параметров игры (*PREFERENCES*). В их число входят:

AUTOMATICALLY SORT PLANET LIST — автоматическая сортировка списка планет (поставьте галочку в квадрате напротив, и все планеты будут рассортированы по возрастающей — от убыточных к доходным). Это касается и информационной колонки Главного экрана.

SHOW EVENT MESSAGES — показ каждого сообщения. Галочка, поставленная в квадрате напротив, заставит компьютер показывать все сообщения в специальном информационном окне в нижней части экрана. Отмечая текст сообщения мышью, Вы можете узнать все последние новости.

BUT ONLY MOST IMPORTAN ONES — показывать только самые важные сообщения. Галочка в квадрате напротив заставит компьютер анализировать сообщения и выводить на экран лишь самые важные (о новых технологиях, сражениях).

REVIEW EVENT BATTLES — показ сражений за ход. Галочка в квадрате напротив позволит Вам, отметив мышью текст сообщения о прошедшей битве, просмотреть ее ход.

GIVE HELP FULL GAME PLAY HINTS — советы во время игры, галочка, поставленная в квадрате напротив, заставит компьютер давать Вам советы в начале каждого хода.

SHOW FLEET PATHS — показ передвижения кораблей от планеты к планете. Галочка, поставленная в квадрате напротив, позволит Вам легко следить за передвижениями флота.

TEMP. IN CELSTUS (NOT F) — единицы измерения температуры на планете. Если в квадрате напротив проставлена галочка, то температура на планетах будет выводиться в градусах по Цельсию. А в противном случае — в градусах по Фаренгейту. Под данным пунктом расположена строка, в которой Вы можете указать свой пароль.

BATTLE SPEED — скорость просмотра сражения. Данный пункт выполнен в виде шкалы. Передвигая указатель влево, Вы увеличиваете скорость просмотра сражения, а вправо — уменьшаете. В самих сражениях Вы непосредственного участия не принимаете, за Вас действует компьютер.

FULLY ANIMATED BATTLES — полная анимация сражений. Галочка, поставленная в квадрате напротив, даст Вам возможность наблюдать взрывы и вспышки от попадания по кораблям и планетам. При отсутствии галочки сражение пройдет быстро и однообразно.

GROUPS SHOOT TOGETHER — групповая стрельба. Галочка в квадрате напротив заставит несколько кораблей, объединенных в одну группу, стрелять залпом. При отсутствии галочки корабли будут стрелять поодиночке.

POLLING TIME — время, выделенное игроку на проверку своих действий. Сдвигая указатель шкалы влево, Вы сокращаете это время до минимума, а перемещая его в обратном направлении — увеличиваете. Под этой шкалой расположены две кнопки:

CANCEL — отмена. Нажатие этой кнопки ведет к отмене всех изменений, сделанных в данном окне и возвращает Вас в игру с сохранением прежних параметров.

OK — подтверждение. При нажатии этой кнопки компьютер запомнит все изменения параметров, произведенные в этом окне, после чего вернет Вас в игру.

\R\ — войдя в меню управления окнами (*WINDOW*) и нажав данную клавишу, Вы откроете окно информационных сообщений, полученных за последний ход.

\S\ — войдя в меню управления игрой (*FILE*) и нажав данную клавишу, Вы автоматически сохраните данную игру. Для продолжения игры нажмите кнопку *OK* — продолжение.

\S\ — войдя в меню настроек игры (*OPTIONS*) и нажав данную клавишу, Вы сможете включать или выключать звук. Если звук включен, то напротив данного пункта меню будет проставлена галочка.

\T\ — войдя в меню управления окнами (*WINDOW*) и нажав данную клавишу, Вы откроете окно технологий.

\X\ — войдя в меню управления игрой (*FILE*) и нажав данную клавишу, Вы можете выйти из игры.

Главный экран

Главный экран состоит из двух основных частей: информационной колонки и игрового поля.

При необходимости информационную колонку можно убирать с экрана и возвращать на место. В ней содержатся все сведения об игроках, планетах, кораблях, о наличии ресурсов и денег. В верхней части колонки изображена вращающаяся планета. Это та планета, на которой Вы в данный момент находитесь. Справа от изображения планеты показана основная относящаяся к ней информация. Более подробные сведения о планете Вы можете получить, подведя к ее изображению курсор и нажав левую кнопку мыши. Далее в информационной колонке приведена информация о кораблях, находящихся на орбите около данной планеты. Подведя курсор к группе кораблей и дважды нажав левую кнопку мыши, Вы вызовете окно организации групп кораблей. В данном окне помещены изображения кораблей одного класса, сосредоточенных на орбите отмеченной планеты. Корабли другого класса, также находящиеся около данной планеты, в окне организации групп кораблей рассматриваются отдельно. В самом низу окна имеется пять кнопок:

NEXT TYPE — следующая группа. При нажатии данной кнопки в окне появится изображение кораблей другого класса, находящих на орбите той же планеты.

GROUP ALL — группировать корабли. Нажатие данной кнопки объединит все разрозненные отряды кораблей одного класса в большую группу.

SPLIT ALL — разбить группу. При нажатии данной кнопки большая группа кораблей разделяется на меньшие отряды. Повторное нажатие данной кнопки делит эти отряды на одиночные корабли.

DIVID ALL — рассосредоточить группу. Нажав данную кнопку, Вы разбиваете отряд на одиночные корабли.

CANCEL — отмена. Нажатие данной кнопки ликвидирует все изменения в перераспределении кораблей и вернет Вас к игру.

OK — подтверждение. Нажатие данной кнопки зафиксирует все изменения в перераспределении кораблей и вернет Вас к игру.

Под информацией о кораблях приводится информация о добыче металла (METAL) и наличии денежных средств. Последние делятся на две категории: средства, предназначенные для постройки кораблей (SAVINGS) и выделенные на оплату дорожных расходов Вашего флота, на программы освоения новых планет, а также на поддержание развития молодых колоний (NET INCOME) — без финансовой поддержки удаленные от Вашей родной планеты колонии начинают постепенно выходить из подчинения.

Еще ниже расположен список игроков. Если имя игрока перечеркнуто, то это значит, что он выбыл из игры. Если подвести к данному списку курсор и нажать левую клавишу мыши, то на экран будет выведен график Ваших достижений в сравнении с соперниками: в области технологий, количества планет, величины сбережений и количества металла. Под графиком имеются две кнопки:

SHOW SKILLS — уровень игроков. Нажав данную кнопку, Вы можете узнать уровень каждого игрока, а также уровень Ваших компьютерных противников.

OK — продолжить игру.

Справа от списка игроков находится список планет с указанием того, какую каждая из них приносит прибыль.

Справа от информационной колонки расположено игровое поле. На нем показаны все планеты и приведена их подробная характеристика: кому принадлежат, насколько они развиты (эта информация доступна только для принадлежащих Вам колоний). Некоторые планеты отмечены знаком вопроса — о них Вам ничего не известно. Чужие колонии помечены изображениями Ваших соперников. Планеты, окруженные золотым свечением, принадлежат Вашим союзникам. Планета, находящаяся под защитой оборонительных спутников, имеет вокруг себя белое свечение. Корабли, имеющиеся на орбите планеты, обозначены в виде маленького шарика, расположенного в верхнем правом углу клетки (если они принадлежат Вам), или же в верхнем левом (если это корабли Вашего союзника).

Дипломатия

В игре Вы можете заключать союзы, передавать кому-либо металл или денежные средства, а также сдаваться на милость победителя.

Для этого необходимо войти в меню галактики (GALAXY) и выбрать один из следующих пунктов:

SURRENDER TO — сдаться... При выборе данного пункта Вам будет предъявлен список игроков. Из этого списка Вам необходимо выбрать того, кому Вы решили сдаться. Затем Вы можете воспользоваться одной из двух расположенных под списком кнопок:

CANCEL — отмена. Возврат к игре.

OK — подтверждение решения сдаться. В результате от Вас потребуют еще одного подтверждения:

CANCEL — отмена. Возврат к игре.

REALLY — подтверждение решения сдаться. При нажатии данной кнопки Вы возвращаетесь к игре, но на следующий ход игра для Вас заканчивается.

Если Вы хотите выплатить контрибуцию, чтобы задобрить соперника или помочь союзнику, то Вы можете переслать ему определенную сумму денег или некоторое количество металла, воспользовавшись специальным пунктом в меню галактики (*GALAXY*):

GIVE MONEY/METAL — передать деньги/металл... При выборе данного пункта Вам будет предъявлен список игроков. Вам необходимо выбрать того, с кем Вы будете иметь дело. Справа от списка расположены две строки, в которых Вам следует указать количество передаваемых средств. В верхней строке указывается сумма посылаемых денег, а в нижней — количество посылаемого металла. Затем Вы можете воспользоваться одной из двух расположенных ниже кнопок:

CANCEL — отмена. Возврат к игре. Ресурсы и денежные средства остаются при Вас.

GIVE — передать. Нажав данную кнопку, Вы передаете указанное количество металла и сумму денег другому игроку.

Для заключения союза необходимо войти в меню галактики (*GALAXY*) и выбрать следующий пункт:

ALLIANCES — союзы. В результате выбора данного пункта перед Вами откроется специальное окно, состоящее из трех колонок, в которых Вы можете распределить Ваших соперников:

I REALLY LIKE THEM — они мне очень нравятся. Это Ваши союзники или кандидаты в друзья.

I LIKE THEM — они мне просто приятны. С ними можно поддерживать нейтралитет.

I DON`T LIKE THEM — они мне не нравятся. Собственно, это и есть Ваши противники.

Рассортировав игроков в соответствии с Вашим текущим настроением, Вы можете воспользоваться одной из двух находящихся внизу кнопок:

CANCEL — отмена. Нажав данную кнопку, Вы оставляете все без изменений и просто возвращаетесь к игре.

OK — подтверждение. Данная кнопка фиксирует все сделанные в этом окне изменения. Вы возвращаетесь в игру. Эффект Ваших действий Вы сможете увидеть при следующем ходе.

Армагедон

Данный пункт расположен в самом низу меню галактики (*GALAXY*) и предназначен для нагнетания напряжения в игре. Воспользовавшись этой опцией, Вы можете на следующем ходу взорвать половину галактики. Предварительно компьютер дважды запросит у Вас подтверждения Ваших намерений устроить "конец света":

CANCEL — отмена. Возврат в игру безо всяких происшествий.

OK — продолжить.

CANCEL — отмена. Возврат в игру безо всяких происшествий.

THAT'S IT — подтверждение. При нажатии данной кнопки на следующий ход половина галактики будет уничтожена.

Корабли

Флот — это основная движущая сила игры. Именно на его строительство и развитие расходуются невероятные финансовые средства, огромные запасы металла. Именно для развития флота ведется освоение новых технологий и заселяются новые планеты. В игре все взаимосвязано: планеты трудятся ради строительства флота, который охраняет старые и закладывает новые колонии, увеличивая мощь Империи. В игре действует шесть разновидностей кораблей (а также — две дополнительные):

SCOUNT — разведчик. Стоит дешево и требует мало металла. Данный корабль великолепно подходит для разведки планет. Класс разведчиков на две единицы выше других кораблей, что сказывается на дальности полета.

DREADNOUGHT — боевая крепость. Название говорит само за себя: в условиях развитых технологий эти корабли отличает всесокрушающая огневая мощь и крепчайшая броня. Одним таким кораблем можно завоевать всю галактику. Однако строительство подобных крепостей требует больших капиталовложений. Стоимость одного дредноута может достигать стоимости десятков истребителей, с точки зрения технологии ничем ему не уступающих.

FIGHTER — истребитель. Это Ваш основной боевой корабль. Вполне рентабелен. Параметры истребителей находятся в прямой зависимости от уровня развития технологий.

TANKER — заправщик. Удивительный корабль, способный генерировать топливо. Сам он в топливе не нуждается. Имея один подобный корабль, любой флот можно заправить всего за один тур. Несмотря на удивительные свойства, стоимость данного корабля практически не отличатся от стоимости истребителя, однако его строительство требует примерно в четыре раза больше металла.

COLONY SHIP — колонизационный корабль. Данный тип кораблей служит для основания колоний на завоеванных или открытых планетах. Колонизация занимает один тур. После отдыха на орбите, длящегося также один тур, корабль снова готов к приему колонистов. Дорогой и металлоемкий корабль.

SATELLITE — оборонительный орбитальный спутник. Этот вид кораблей охраняет планеты от вражеских истребителей. Поскольку спутники располагаются на стационарных орбитах, в топливе они не нуждаются. По мере освоения новых технологий спутники следует постоянно модернизировать.

BIOLOGICOL — биологический корабль. Результат освоения особой "радикальной" технологии, по своим параметрам этот живой корабль несколько отстает от традиционных космических судов. Стоит он не очень дорого, но из-за огромных размеров и невозможности миниатюризации использование его почти бессмысленно — его слишком легко уничтожить.

DECOI — судно-ловушка. Эти корабли, создаваемые по особым технологиям, как правило, отличаются огромной мощностью, но очень легко уязвимы. Стоит такой корабль дешево и металла почти не требует. Однако, для того чтобы добиться каких-либо результатов, такие корабли необходимо строить сотнями.

Технология

Технологии позволяют модернизировать флот, быстрее осваивать планеты, получать больше денег и металла. Развитие технологий зависит от количества имеющихся в Вашем распоряжении планет, осуществляющих финансовую поддержку науки. В игре существует пять технологий, развивающихся от уровня к уровню, и одна — обобщающая военные и социальные проекты:

RANGE — дальность космических путешествий. Уровень данной технологии — это и есть расстояние, которое корабль может пролететь без дозаправки. Чем выше дальность, тем больше планет группа кораблей может завоевать, не дожидаясь прилета танкера или колониального корабля.

SPEED — скорость. Увеличивая скорость, Вы тем самым увеличиваете расстояние, которое Ваши корабли способны покрыть за один тур. Чем быстрее передвигается Ваш флот, тем быстрее Вы победите.

WEAPONS — оружие. Мощность оружия нападения занимает в игре одно из самых важных мест. Чтобы диктовать политику в галактике, Ваши орудия должны быть достаточно мощны.

SHIELDS — защита. Чтобы сила пушек могла диктовать политику в галактике, необходимо иметь крепкую броню. Для этого и существует технология защиты. Старайтесь, чтобы Ваше вооружение и средства защиты всегда были на одном уровне.

MINI — миниатюризация. Технология экономии металла при строительстве кораблей. Уменьшая количество металла, необходимого для постройки кораблей, Вы можете увеличить численность флота. Однако, данная миниатюризация требует больших финансовых затрат.

RADICAL — объединяющая, радикальная технология. Она объединяет несколько программ различного уровня — от помощи при освоении какой-либо технологии до улучшения утилизации поврежденных во время сражения кораблей. Именно благодаря данной технологии Вы получаете возможность изобрести корабли двух дополнительных классов. Кроме того, она может помочь в изыскании новых финансовых средств или дополнительного количества металла. По мере освоения отдельных программ Вы сможете начать работу над следующими проектами — их потребуется выбирать из специального списка.

Несколько рекомендаций

Начинать игру лучше всего со строительства разведчиков и изучения ближайших планет. Для колонизации следует выбирать планеты с наиболее богатыми месторождениями металла. А после того, как Вы накопите около семидесяти тонн металла, можно будет уже ни о чем не беспокоиться. При разумных расходах его может хватить на всю оставшуюся игру. Для ускорения добычи металла обратитесь к списку планет и увеличьте скорость развития соответствующей колонии. Если после выработки всех месторождений окажется, что планета не пригодна для жизни, ее лучше оставить: прибыли она приносить не будет.

После добычи достаточного количества металла следует обратить внимание на развитие науки и оборонной техники. Для этого необходимо увеличить расходы на науку. Быстрое развитие технологий обеспечивает достаточно сильный флот и надежную оборону. В то же время нельзя забывать и о казне (SAVING), ведь именно на эти средства и осуществляется модернизация флота! Для успешного развития казна (SAVING) должна быть не меньше пяти миллионов. Ведь уже через несколько десятков ходов Вам придется строить корабли стоимостью порядка миллиона.

Развиваясь в течение игры и завоевывая все новые и новые планеты, Вы будете постепенно увеличивать Ваши доходы. Однако. при расширении территории возможны столкновения с противниками. Рекомендуем на орбитах пограничных планет устанавливать оборонительные спутники.

Завоевав порядка двух десятков планет, Вы можете немного сбросить темп и начать копить деньги и осваивать новые технологии. А собрав достаточно мощный флот, можно нанести врагу решающий и сокрушительный удар.

С двумя—тремя бригадами кораблей, состоящими из пяти истребителей, колониального корабля и заправщика, можно легко перемещаться от планеты к планете. Таким образом, Вы сумеете значительно расширить свои владения, однако, только при условии, что Ваши технологии уровней на пять превосходят технологии Ваших соперников.

Расширять Империю следует до тех пор, пока Вы не встретите существенное сопротивление противников. Это означает, что по технологиям они достигли Вашего уровня. Когда это произойдет, следует повторить все сначала: установить

оборонительные спутники на пограничных планетах, выждать некоторое время, модернизировать флот и вновь отправляться в путь. Итак, до победного конца!

Пример прохождения игры "1 против 19"

В данной главе рассмотрим основные принципы и методику игры.

Будет досконально описана последовательность нажатия всех кнопок, которая приведет к прохождению одного из уровней игры.

Чтобы начать новую партию в основном меню следует выбрать пункт — *NEW GAME*. Загрузив игру, следует приступить к созданию будущего поля боя, в данном случае — галактики. Все изменения производятся нажатием на левую клавишу мыши. Создавая новую галактику, выбирите, к примеру, девятнадцать оппонентов, передвинув показатель на шкале количества игроков максимально вправо (NUMBER OF COMPUTERS PLAERS). Противнику задайте, допустим, средний уровень интеллекта (AVERAGE). В опции плотности расположения планет (*GALAXY DENSITY*), выбирите спиральную галактику, где больше планет расположено в центре (DENSE). Расположение планет по галактике (*GALAXY STYLE*) можно задать с помощью случайного выбора (RANDOM). Размер галактики (*GALAXY SIZE*) выберите средний (MEDIUM). Для более быстрого прохождения игры устанавите время (*TURN TIME LIMIT*), затрачиваемое на один тур, равное 60 секундам плюс три минуты запаса (MEDIUM 60\180). Оставьте действующими опции образования альянсов и присутствие удачи в битве (ALLIANCES, LUCK IN BATTLES). Нажав кнопку генерации галактики (*GREAT*), Вы перейдете в меню сохранения игры, в котором требуется создать файл автоматического сохранения игры. Введите в строке FILE NAME имя будущего файла, где будут храниться записи отложенных партий. Для начала игры следует нажать кнопку сохранения (*SAVE*), затем — указать имя (PLAYER NAME). Здесь же можно установить личный пароль (PLAYER PASSWORD), но это делать не обязательно. Чтобы вписать имя, достаточно нажать левой клавишей мыши на данной строке и набрать любое понравившееся имя с клавиатуры. Нажав на кнопку подтверждения (*OK*), Вы попадете в окно установки сложности игры и пола игрока. Выбрав уровень сложности начинающего игрока (NOVICE) и указав свой пол (любой), нажатием левой клавиши мыши Вы должны поставить точку в кружке напротив. Теперь нажмите на клавишу подключения к игре (*JOIN*). Перед Вами возникнет окошко со всеми характеристиками данной игры и единственной кнопкой внизу (*I'M PLAYING ALONE*), на которую и следует нажать для окончательного входа в игру.

Итак, приступим к игре. В Вашем распоряжении находятся: планета, расположенная на краю галактики, два корабля-разведчика и один корабль, предназначенный для колонизации планет. Для достижения победы над другими игроками необходимо не только развить свою галактику, но и в последующем создать Империю. Поэтому, в первую очередь, Вам необходимы новые колонии, металл, деньги, а развитием экономики и технологии можно заняться позднее. Поэтому вышлите корабли-разведчики ко всем близлежащим планетам. Нажатием левой клавиши мыши выберите нужный корабль в окне списка звездного флота. Далее нажатием левой кнопки мыши проведите курсором от планеты, где находится отмеченный корабль, к планете, куда он должен переместиться. После отпускания кнопки мыши в игровом поле между планетами обозначится путь, по которому и полетит корабль. Если количество планет, находящихся в радиусе досягаемости Ваших кораблей, превышает количество имеющихся в наличии кораблей-разведчиков, то недостающее количество — достройте. Двойным нажатием кнопки мыши на выбранной планете Вы войдете в меню строительства кораблей, где все легко и просто выбирается нажатием на левую клавишу мыши. Только что созданные корабли можно отправлять в разведку, не дожидаясь следующего тура. Если за тур проходит определенное количество лет, следовательно, в первый год они строятся, а к следующему туру пролетят определенное расстояние. Пропустим несколько туров. Ваши корабли-разведчики достигли новых планет. По собранной ими информации Вы можете судить о степени пригодности открытых

планет и сделать выбор, какие из них колонизировать в первую очередь. В данном случае, допустим, у Вас появились две планеты с хорошими показателями, следовательно, построив еще один корабль-колонизатор, пошлите его на их освоение. Ваша Империя начала расти. Две колонизированные планеты пока убыточны, но Вы получили дополнительный запас металла и расширили свои возможности для колонизации других планет. От новых колоний, не теряя времени, отправьте корабли-разведчики в следующий поиск, а кораблями-колонизаторами осваивайте вновь открытые планеты, где Вас должна интересовать только добыча металла. Не исключено, что со временем эти отсталые планеты смогут стать полноценными колониями. Но если на планете не происходит прироста населения, то, исчерпав все запасы металла, ее лучше покинуть.

Ваша единоличная экспансия данной галактики долго продолжаться не может. Корабли-разведчики находят не только свободные планеты, но могут попасться уже колонизированные, то есть Ваших противников.

Найдя оппонентов, срочно укрепляйте свои колонии спутниками обороны. Пришло время заняться развитием экономики, новых технологий и начать процесс накопления денег. Для этого следует уменьшит шкалу "деньги" на половину столбика, тем самым увеличив шкалу "технологии". Делается это следующим образом: наведите курсор на край любой шкалы и, нажав на левую клавишу мыши, Вы получите доступ к управлению данной шкалой. Затем, не отпуская клавиши мышки и ведя курсор вправо или влево, Вы уменьшаете или увеличиваете размер столбика в этой шкале. То же самое Вы можете проделать и с другими шкалами в других окнах или опциях. С этого момента половина дохода за тур пойдет на развитие технологий. Для более быстрого увеличения оборонительных и атакующих систем следует, войдя в окно технологий, уменьшить величину столбиков на 50% на шкалах дальности, скорости и миниатюризации. Столбики на шкалах вооружения, защиты и радикальной технологии тем самым увеличатся. Радикальная технология — вещь весьма необычная. Во втором туре Вам покажут список научных проектов, в ходе которых Ваши ученые попытаются совершить мощный прорыв в освоении новых технологий. Из четырех предложенных проектов Вы, на свое усмотрение, можете исключить один. Списки научных проектов будут меняться по мере открытия радикальной технологии.

Вы закрепились, к примеру, на четырех планетах, защитили их и ускоренными темпами начали развивать технологии. Пропустите несколько десятков туров. В течение этого времени Вы пополняете запасы металла и завершаете климатическое преобразование (тераформинг) своих колоний. Тераформинг необходим для лучшего развития колоний: чем больше населения может жить на планете, тем выше будет Ваш доход.

За прошедшее время Вы, наверняка, не только открыли новые технологии, но и выдержали первый натиск противника. После этих атак может выясниться, что Ваше развитие технологий средств защиты и нападения ненамного опережает аналогичные технологии противника. Поэтому следует еще уменьшить шкалу поступления денежных средств, провести модернизацию спутников защиты, оставив по пять в каждой колонии.

Пропустите несколько туров. За это время может выясниться, что какое-то количество оппонентов уже вышли из игры, остались самые сильные. Уровень защиты и нападения у Вас поднялся до двенадцатого уровня. При таких высоких технологиях можно попытаться построить на пробу пять истребителей. Не разведывая ближайшие планеты скаутами, так как итак уже ясно, что они заняты врагами, отправляем к ним истребители. Планету Вы захватите, потеряв в битве несколько кораблей. Планета по своим характеристикам Вас устраивает и Вы делаете ее своей колонией. Потери, понесенные Вами при штурме, достаточно чувствительны, поэтому, ради экономии металла, пропустите еще несколько десятков туров. За это время проведите две модернизации спутников обороны, разобрав старые и ненужные корабли на металлолом.

Противник будет постоянно атаковать, теряя свой флот, а, следовательно, и металл. Атаки становятся все реже и реже, ресурсы у неприятеля истощаются. Из игры выбыло еще семеро оппонентов: троих уничтожили, а четверо сдались сами. Ваши технологии оружия и защиты достигли восемнадцатого уровня. Стройте новые корабли-истребители. Затраты существенны, но эту пятерку необходимо построить. Новые корабли-истребители завоюют для Вас следующую планету, скорее всего, без потерь. В связи с нехваткой денег уравниваем шкалу доходов за тур и шкалу затрат на развитие технологий.

К пяти уже имеющимся кораблям-истребителям создайте еще две группы по пять кораблей-истребителей (на разных планетах). К каждой группе кораблей-истребителей присоедините по одному кораблю-колонизатору, чтобы без потери времени расширять свою Империю. Тремя вновь созданными группами начинайте завоевывать планеты одну за другой. Ваша тактика должна заключаться в следующем: высылаете корабли-истребители к выбранной планете, а на следующий тур — корабль-колонизатор (если данную планету отвоевали). За два десятка туров Вы расширите свою Империю с четырех планет до половины галактики.

Должного сопротивления Вам до сих пор никто не оказал, и Вы нигде не уничтожали большой флот противника. Следовательно, металл у него закончился, его не хватает на постройку кораблей, и Вы можете утилизировать свои охранные спутники. Захватив половину галактики, у Вас появился выбор: либо продолжать наступление, пока есть превосходство над противником, либо остановиться на достигнутом и заняться укреплением своих позиций. Если хотите быстрее закончить игру — продолжаете наступление. Через тридцать ходов Вы захватите последнюю планету и победите.

Мы надеемся, что представленная игра доставит Вам море удовольствия. SPACEWARD HO является великолепной космической стратегией. Доступное управление (все операции производятся при помощи мышки) не утомляет играющего. Стратегия игры логически обоснована и продумана: нужен флот — добывай металл и деньги, нужные деньги и металл — захватывай планеты и строй колонии, нужны колонии — формируй флот. Благодаря такой простой экономике игра становится динамичной и захватывающей. Бои проходят по принципу — кто сильнее, тот и победил. Они не требуют ручного управления. Компьютер является достойным противником, способным защитить себя и уничтожить Вас, и, если Вы позаботились о защите, — выживете, не позаботились — погибнете.

Простота и скорость, возможность создания новой галактики в начале игры превращают ее в шедевр. Сделанная под Windows игра имеет привлекательный, радующий глаз интерфейс и отличную графику.

Итак, через тернии — к звездам!

SURFACE TENSION

Фирма	GameTec
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Joystick, Mouse
Видеорежимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/16/Pro, WSS, AudioTrix PRO, PAS 16/+

На протяжении всей своей истории человек старается заглянуть в будущее и "дотянуться" до звезд. Что готовит нам время, торжество прогресса или вечное забвение? Что прячется за бесконечностью космоса? Создатели компьютерных игр в большинстве своем, отвечают на эти вопросы забвением и враждебно настроенными инопланетянами. SURFACE TENSION не является исключением. Действие этой игры разворачивается на Марсе в далеком будущем. Вы выступаете в роли бесстрашного воина-одиночки, в руках которого судьба всего человечества. В процессе игры Вам нужно будет выполнять различные задания, цель которых, как не трудно догадаться, чаще всего сводится к уничтожению вражеских формирований. Для этого в Вашем распоряжении есть сверхсовременный космический корабль.

Графика в игре производит неплохое впечатление, тем более что Вы можете выбрать один из двух возможных режимов. Звук, как и подобает играм такого рода, довольно прост — взрывы, выстрелы, рев моторов. Хотя сюжет и не нов, тем не менее игра оставляет очень приятное впечатление.

Стартовое меню

Стартовое меню представляет собой вертикальный ряд кнопок с надписями. Вы можете выбрать один из пунктов, кликнув на нем левой клавишей мыши (выражение "кликнуть левой или правой клавишей" означает быстрое нажатие на соответствующую кнопку мыши). Сразу отмечу, что данное меню можно вызвать в любой момент игры, нажав на клавишу \Esc\.

NEW GAME — с помощью этого пункта можно начать новую игру.

RESUME GAME — кликнув на этой надписи, Вы можете продолжить игру. Естественно, что этот пункт имеет значение только в случае, когда данное меню вызвано в процессе игры.

LOAD — выбрав этот пункт, Вы можете загрузить отложенную игру. При этом появится еще одно меню с названиями и "фотографиями" (небольшими картинками, изображающими место записи) игр. Все, что Вам следует сделать, — кликнуть на нужной картинке.

OPTIONS — с помощью этого пункта можно изменить некоторые настройки игры:

CALIBRATE JOYSTICK — установка параметров джойстика.

MUSIC VOLUME — воспользовавшись этим пунктом меню, можно изменить громкость звукового сопровождения игры. Это делается при помощи кнопок со знаками плюс и минус, расположенных в начале и конце "полосы уровня" (линия с указателем, расположенная под надписью *MUSIC VOLUME* и показывающая уровень установленной громкости звука), кроме того, Вы можете "захватить" указатель уровня (то есть подвести к указателю курсор мыши, нажать левую клавишу и не отпускать ее) и передвигая мышь влево или вправо, установить нужную громкость.

FX VOLUME — здесь Вы можете изменить громкость звучания спецэффектов в игре, все изменения производятся аналогично предыдущему пункту.

DIFFICULTY LEVEL — этот пункт представляет собой своеобразное меню, расположенное в левом нижнем углу экрана. В нем Вы можете выбрать один из трех уровней сложности игры:

EASY — это самый простой уровень, предназначенный для новичка.

NORMAL — средний по сложности уровень игры.

HARD — этот уровень сложности предназначен для асов.

TRAINING MODE — кликнув на этой надписи, Вы сможете поупражняться в управлении боевым кораблем, к сожалению, здесь нельзя попробовать свои силы в уничтожении вражеской техники, так что не задерживайтесь на Земле (а именно здесь и будет проходить тренировочный полет) слишком долго!

HELP — выбрав данный пункт меню, Вы получите полную информацию о клавишах управления, а также о панеле управления кораблем (о ней речь пойдет чуть позже). Две кнопки с изображением стрелок в нижней левой части экрана предназначены для перелистывания страниц помощи (просмотра других информационных экранов).

CREDITS — здесь можно узнать имена создателей игры.

EXIT — данная кнопка, расположенная в левом нижнем углу экрана, предназначена для выхода из игры.

Отмечу, что выбор в любом меню можно производить также при помощи стрелок и клавиши \Enter\, при этом текущий пункт будет подсвечиваться (отображаться более светлым цветом), то же самое будет происходить, если Вы подведете указатель мыши к одной из кнопок. Для того, чтобы выйти из любого выбранного пункта Стартового меню, Вы можете воспользоваться клавишей \Esc\ или же кнопкой *EXIT* (аналогичной описанной выше), конечно, если она присутствует.

Основной экран

Внешний вид Основного экрана всегда остается одним и тем же. Вы увидите перед собой панель управления кораблем, а также, как не трудно догадаться, поверхность Марса, над которой и будет происходить основное действие игры.

Итак, попробуем разобраться с панелью управления:

RMS — радар (RADAR MAPPING SYSTEM). Он расположен в левой нижней части экрана. Радар работает в двух режимах — локальной карты с указанием объектов и ландшафта и сканера, отображающего только объекты. Смена режимов производится при помощи клавиши \D\. Враги на радаре отображаются желтыми и белыми точками (белые — воздушные корабли или ракеты, желтые — наземная техника). Кроме того, иногда Вы увидите голубые точки, которые указывают место нахождения основной цели миссии.

MULTI-FUNCTION DISPLAY — многофункциональный дисплей. Это небольшой монитор, расположенный рядом с радаром. Во-первых, на нем отображается информация о количестве боеприпасов на корабле. Кроме того, с помощью данного дисплея Вы своевременно можете узнать об обнаружении новых целей (об этом речь пойдет чуть позже), а также получить изображение вражеской техники.

SHIELD STATUS — индикатор состояния защитного поля. Он расположен в правой нижней части экрана и внешне похож на изображение корабля с четырьмя дугами, каждая из которых показывает состояние защитного поля с одной из сторон корабля: слева (левая дуга), справа (правая дуга), спереди (верхняя дуга) и сзади (нижняя дуга). Максимальный уровень защиты отображается синим цветом, а минимальный — красным. Если же поле пробито, дуги просто не будет видно. В этом случае постарайтесь выйти из зоны боя и подождать не-

которое время, пока защита не восстановится, или, в крайнем случае, не "подставляйте" под выстрелы поврежденную сторону!

ON-BOARD COMPUTER MESSAGE DISPLAY — дисплей бортового компьютера. Это небольшой монитор, расположенный в верхней части экрана. Дисплей бортового компьютера является одним из самых важных информационных приборов корабля. Он имеет отношение практически ко всем системам, поэтому его функции будут рассмотрены постепенно в ходе описания.

Далее следуют три индикатора:

ENEMY RADAR LOCK ALERT — индикатор захвата цели. Он находится рядом с дисплеем бортового компьютера. Если индикатор "горит" (отображен красным цветом), то это значит, что Вы находитесь в зоне действия вражеского огня. Единственный способ "погасить" этот индикатор — уничтожить врагов!

INCOMING MISSILE ALERT — индикатор ракетной атаки. Если он "горит", это свидетельствует о приближающейся ракете. Кроме того, на дисплее бортового компьютера появится надпись <INCOMING MISSILE>. Для того чтобы уйти от опасности, следует выпустить приманку (о ней речь пойдет чуть позже).

DECOY ACTIVE INDICATOR — индикатор, показывающий, что ракетная приманка сброшена.

VIDEO-COM DISPLAY — видеодисплей компьютера. Этот дисплей иногда появляется на основной части экрана. На нем выводится видеоинформация о целях, кроме того, он служит для видеосвязи с командованием. Вы можете повторить последнее сообщение или же остановить текущее, нажав на клавишу \S\.

Теперь рассмотрим назначение шкал, расположенных на основной части экрана:

SPD — шкала скорости (SPEED). Зеленый столбик рядом с ней отображает скорость движения Вашего корабля. Не трудно заметить, что она не поднимается выше красной отметки шкалы. Чтобы превысить максимально допустимое значение скорости, то есть "преодолеть красную границу", требуется включить ускорение с помощью клавиши \Tab\, но помните, что в этом случае враги могут застать Вас врасплох! Кроме того, время действия ускорения ограничено, после этого в течение нескольких секунд Вы не сможете его снова включить, а иногда эти секунды могут стать решающими.

ALT — шкала высоты (ALTITUDE). Столбик рядом с ней показывает, какую высоту набрал Ваш корабль, а небольшой синий указатель отражает расстояние до поверхности земли.

В верхней части основного экрана расположена шкала, указывающая направление движения корабля. Красная стрелка (она может быть слева, справа или находиться на самой шкале) показывает место нахождения основной цели миссии. В самом центре экрана расположен прицел, а также небольшая зеленая полоса, показывающая наклон корабля относительно поверхности планеты (если полоса находится выше прицела, то корабль набирает высоту, если ниже — движется к поверхности планеты, если же линия положение совпадает с прицелом, то корабль летит параллельно поверхности).

Карта и база данных

Как уже говорилось ранее, в игре постоянно появляются все новые и новые цели. Как узнать об их появлении? Просто посмотрите на многофункциональный дисплей (MULTI-FUNCTION DISPLAY), если Вы увидите там красную надпись <MAP UPDATE>, это означает, что цель обнаружена, можете смело нажимать \F5\, чтобы получить больше информации о ней.

Итак, как Вы уже, наверное, догадались, с помощью клавиши \F5\ включается (и выключается) карта. Попробуем разобраться, как получить от нее максимальную пользу. Обратимся вначале к самой карте. Нет необходимости иметь большие познания в географии, чтобы разобраться в ее содержимом, да в принципе это и не важно, потому что нас больше интересуют маленькие квадратики, расположенные в различных районах планеты. Именно в этих районах (выделенных квадратиками) и располагаются цели заданий. Большинство из них белого цвета, но есть еще два зеленого. Первый отображает местоположение корабля, из него выходит луч, показывающий направление Вашего движения, а второй — текущую миссию. Естественно, можно сменить задание, это делается нажатием на клавишу \Tab\ или же левым кликом мыши на одном из белых квадратиков (при этом уже вновь выбранный квадратик станет зеленым). Порядок выполнения большинства заданий не играет особой роли, позаботьтесь лишь о том, чтобы не улететь раньше времени с Марса. Теперь обратимся к левой части экрана. Здесь Вы увидите полную информацию о задании:

LOCATION — под этой строчкой отображено название места положения цели.

DEFENSES — здесь Вы увидите информацию об оборонительной мощности объекта.

OBJECTIVE — под этим пунктом отображено задание миссии, внимательно прочитайте его!

TACTICAL DATA — последний информационный пункт, содержащий тактический план задания (то есть подробную инструкцию о том, как выполнить миссию).

Кроме карты, в Вашем распоряжении имеется еще одно средство база данных. Ее можно вызвать при помощи клавиши \F6\. Так же, как и карта, база данных постоянно пополняется, сведения о новых поступлениях в базу отображаются на многозадачном дисплее (MULTI-FUNCTION DISPLAY) — DATABASE UPDATE. Тем не менее база данных, в отличие от карты, носит в большей степени развлекательный характер, чем функциональный, поэтому не будем задерживаться на ее подробном описании.

Зонд

PROBE — зонд. Как обычно в подобных играх, боезапас не бесконечен, а, значит, его можно пополнить. Как? В этом Вам поможет зонд. В некоторых миссиях, кроме вражеской техники, повстречаются также и боеприпасы, постарайтесь не уничтожить их! Чаще всего внешне они представляют собой сравнительно небольшие капсулы. Чтобы доставить боеприпасы на корабль, Вам придется немного поупражняться в управлении зондом. Итак, чтобы спуститься на поверхность планеты (то есть выпустить зонд), нажмите на клавишу \I\. Попробуем разобраться с изменениями, происходящими с основным экраном. Все описанное ранее для корабля также справедливо и для зонда, кроме того, в правой части окна обзора Вы увидите два индикатора:

VIDEO-LINK RANGE INDICATOR — индикатор области действия видеосигнала. Это левая лампочка. Обычно она светится зеленым цветом. Это означает, что зонд находится достаточно близко к кораблю, чтобы видеокартинка была стабильной. Если же индикатор изменяет свой цвет на оранжевый, то будьте осторожны! Вы можете потерять зонд. Видеосигнал будет поступать на корабль с большими помехами. Самое лучшее решение в этом случае — вернуться ближе к кораблю!

TRANSPORTER-BEAM RANGE INDICATOR — индикатор области транспортировки. Это правая лампочка. Если она светится зеленым цветом, это означает, что зонд может вернуться обратно на корабль или же переправить на него найденные боеприпасы. Если же лампочка красная, то Вам придется прибли-

зиться к кораблю. Помните, что зонд всего лишь один! Так что его потеря подобна поражению. Постарайтесь перед тем, как выпустить зонд проверить, чтобы вокруг не было врагов, иначе он окажется их легкой добычей. В этом случае имеется только один выход, но он подходит только для профессионалов! Не трудно догадаться, что процедура стыковки довольно долгая (кроме того, зонд может находиться вне радиуса стыковки), поэтому в игре предусмотрено "быстрое" переключение между кораблем и зондом, оно производится с помощью клавиши \I\, после этого — все в Ваших руках! Кроме того, это переключение понадобится при потере видеосигнала.

Чтобы вернуть зонд на корабль, нажмите клавишу \L\, а чтобы просто переправить найденные боеприпасы, следует воспользоваться клавишей \O\.

Теперь попробуем разобраться с транспортировкой боеприпасов. Допустим, что Вы нашли нужные капсулы, теперь необходимо погрузить их в зонд. Эта операция производится при помощи клавши \Enter\. Естественно, что действие подъемников ограничивается расстоянием до цели. Если капсулы расположены близко, то после нажатия клавиши \Enter\ в нижней части игрового экрана появится надпись <IN RANGE>, а после "захвата" предмета — <LOCKED>.

Управление зондом несколько отличается от управления кораблем. Здесь используется всего четыре клавиши: стрелки \влево\ и \вправо\ управляют поворотами, а \вверх\ и \вниз\ — увеличивают или уменьшают скорость. Сразу отметим, что зонд может двигаться как вперед, так и назад.

Оружие

Теперь настало время поговорить о средствах атаки и защиты. В Вашем распоряжении имеется фазер с бесконечным боезапасом. Его можно использовать в двух режимах: синхронная стрельба из обоих орудий и поочередная стрельба. Первый режим, как не трудно догадаться, наносит врагу сильные повреждения, например, некоторые виды "стационарной" наземной техники можно уничтожить с одного выстрела! При использовании второго режима выстрелы производятся быстрее. Он довольно удобен в бою, происходящем на большой скорости. Выстрелы из фазера производятся при помощи клавиши \Space\, а переключение между двумя режимами — при помощи клавиши правый \Shift\.

LASER — лазер, этот вид вооружения заменяет фазеры и является гораздо более мощным оружием! Вы сможете убедиться в этом сами, когда найдете нужные боеприпасы. Переключение на лазер происходит автоматически.

Кроме этого оружия в Вашем распоряжении имеется еще более мощное — ракеты. Они делятся на три вида:

MISSILE — наиболее часто встречающийся вид ракеты, снабженный системой самонаведения на цель. Конечно, Вы можете прицелиться и вручную и выпустить ракету, но в этом случае очень высока вероятность промаха! Для того чтобы включить систему самонаведения, нажмите клавишу левый \Alt\. Если в радиусе поражения присутствуют какие-либо объекты, то на одном из них появится дополнительный прицел зеленого цвета, кроме того на многозадачном дисплее (MULTI-FUNCTION DISPLAY) Вы увидите небольшое изображение обнаруженного объекта (это произойдет лишь в том случае, если объект расположен на достаточно близком расстоянии, иначе сигнал будет неустойчив). Но пока прицел имеет зеленый цвет — самонаведение ракеты не включено. Если же Вам удастся не "выпускать" мишень из поля зрения в течение нескольких секунд, то дополнительный прицел изменит свой цвет на красный. Это означает, что цель "захвачена", теперь остается просто запустить ракету (для этого следует нажать клавишу \Ctrl\).

EMP MISSILE — этот вид ракет встречается гораздо реже. Их взрывы сопровождаются мощнейшими вспышками, которые, тем не менее, наносят не слишком

большой урон врагам. Для того чтобы запустить EMP MISSILE — нажмите клавишу \E\.

CLUSTER MISSILE — данные ракеты наиболее целесообразно использовать в тех случаях, когда силы противника намного превосходят Ваши. Данный тип ракет снабжен автоматической системой наведения, то есть он не требует предварительного захвата цели, кроме того, при его использовании атакуются одновременно все объекты, находящиеся в зоне огня! Ограничением является лишь количество боеприпасов (на каждую цель расходуется одна ракета). Запуск производится при помощи клавиши \C\.

Помимо уничтожения всевозможных видов вражеской техники в некоторых миссиях, от Вас потребуется ликвидировать наземные сооружения (чаще всего здания или входы в них). Единственное эффективное оружие против данного вида целей — мины (MINE). Поставить их очень просто, для этого выпустите зонд и, добравшись в район, отмеченный на радаре синим цветом, нажмите клавишу \M\. При этом Вы увидите, как будет установлена мина. После этого верните зонд и, немного отлетев, чтобы не повредить собственный корабль, взорвите мину при помощи клавиши \N\. Миссия выполнена!

Кроме мин в некоторых миссиях потребуется установить сигнальные огни (BEACON), это также делается при помощи зонда нажатием на клавишу \B\.

Теперь настало время поговорить об оружии защиты. Вооружение врагов ничуть не хуже, чем Ваше и они также используют ракеты. Если Вы играете на самом простом уровне сложности, то это не имеет большой роли, в противоположном случае попадания ракет наносят очень сильные повреждения. Но Вы можете их избежать!

DECOY — ловушка. Это, пожалуй, единственное средство избежать преждевременной кончины. Ее использование предельно просто. Как только Вы увидите на индикаторе сигнал ракетной атаки (INCOMING MISSILE ALERT), нажмите клавишу \X\ и постарайтесь отлететь на некоторое расстояние (даже небольшого расстояния будет достаточно), и вражеская ракета угодит в ловушку!

К сожалению, это единственное оружие защиты, все остальное зависит только от Вашего умения управлять кораблем и точности стрельбы.

Навигация

Итак, рассмотрим самый большой вопрос игры — навигацию. Не трудно догадаться, что практически на протяжении выполнения всей миссии Вам придется прокладывать путь из одной боевой зоны в другую. Естественно, для этого можно воспользоваться картой и указателем на шкале направления движения (он должен быть расположен точно в центре шкалы), но гораздо легче включить автопилот! Это можно сделать при помощи клавиши \F\ (отключение также производится нажатием на эту клавишу). При использовании автопилота Вы, естественно, не сможете управлять полетом, но, тем не менее, не стоит думать, что при этом корабль становится более уязвим для врагов. Это не так! Вы можете вступить в бой даже не отключая автопилот, так как управление оружием остается под ручным контролем (управление производится при помощи стрелок). Стоит отметить, что вид основного экрана изменится. Вместо "обычных" шкал Вы увидите две новые: нижняя показывает градус смещения орудий относительно движения корабля по горизонтали, а верхняя — по вертикали.

Остальные функции управления предельно просты, поэтому не будем на них останавливаться, отметим лишь, что в Вашем распоряжении имеется сверхсовременный корабль, обладающий вертикальным взлетом и "параллельным" поворотом (то есть без изменения наклона корпуса корабля).

Как уже говорилось раньше, действие игры разворачивается на Марсе, но кроме этого, Вам придется выполнить ряд миссий на астероиде и на планете IO. Для того чтобы перемещаться между ними, Вам придется найти телепортатор

(обычно телепортация является целью какой-либо миссии). После этого просто подлетите к нему и нажмите клавишу \T\. Но помните, что Вам не удастся телепортироваться, если в этом районе находится вражеская техника или же скорость корабля слишком высока!

Клавиши управления

\F2\ — сохранить текущую игру (данная процедура аналогична загрузке).
\F1\ — просмотр Помощи, кроме того Вы можете вызвать этот пункт при помощи стартового меню.
\F7\ — изменение графического режима.
\-\ и \+\ — увеличение и уменьшение громкости музыкального сопровождения.
\P\ — пауза.
\A\ и \Z\ — увеличение и снижение (соответственно) скорости корабля.
\+\ и \-\ на дополнительной раскладке — вертикальный взлет и посадка (или же просто изменение высоты).
\Ins\ и \Del\ — "параллельный" поворот влево и вправо.

Полезные советы

Сначала поговорим немного о технике противника. На первых уровнях все предельно просто. Враги не "радуют" своим разнообразием. Чаще всего на Вашем пути будут попадаться обычные воздушные корабли. С ними вполне можно справиться, используя только фазеры. Более серьезный противник — ракетные установки. Их главное преимущество — огневая мощь! Несколько таких машин могут разнести Ваш корабль в считанные секунды, поэтому именно им стоит уделить основное внимание. Вы встретите также еще несколько видов не слишком опасной наземной техники, на них мы не будем останавливаться, отметим лишь, что их стандартным вооружением являются фазеры. По мере прохождения уровней вражеская техника будет все улучшаться и улучшаться, особенно это касается воздушных кораблей! Так что поберегите ракеты на первых уровнях! Стоит отметить, что кроме технического совершенствования, враг становится умнее. Например, воздушные корабли могут затаиться у поверхности планеты, при этом Ваш радар в лучшем случае опознает их как наземные объекты, а чаще просто "не заметит".

Как уже говорилось ранее, действие игры проходит не только на Марсе, поэтому Вам придется пользоваться телепортаторами. Но не стоит думать, что все это очень просто. Помните, что телепортатор действует только в одну сторону, то есть Вы не сможете вернуться назад. Кроме того, путь к телепортаторам на астероиде и на планете IO совсем не прост. В первом случае потребуется уничтожить два воздушных корабля с боеприпасами — GUN CARRIER (корабли красного цвета). Иначе Вы просто не сможете попасть в зону телепортатора, так как она защищена высокими стенами. То же касается и системы IO, здесь телепортатор также защищен стеной. Единственный способ ее преодолеть — пробить проход. Естественно, что ни корабль, ни зонд на это не способны, но именно на планете IO к Вам на помощь приходят союзники. Точнее было бы сказать, что Вы приходите к ним на помощь, потому что единственное их вооружение — бульдозеры! Итак, целью одной из миссий будет прикрытие союзников. Но сначала Вам придется ликвидировать всю вражескую технику в округе, при этом постарайтесь не уничтожить машину оранжевого цвета — бульдозер, ведь именно он проложит путь к телепортатору!

В одной из миссий будет стоять задача — ликвидировать автомобиль врага с помощью зонда (переключение произойдет автоматически). Выстрелы производятся при помощи клавиши \Space\.

Большие проблемы Вам может доставить "пробитое" защитное поле. Конечно, самый "плачевный" исход в этом случае — смерть, но, кроме этого, может выйти из строя ряд систем корабля, что очень осложняет ведение боя. При этом на

дисплее бортового компьютера (ON-BOARD COMPUTER MESSAGE DISPLAY) появится соответствующая надпись: <название системы DAMAGE> (повреждена). Восстановление повреждений занимает немного времени, но при этом потребуется вся Ваша ловкость, потому что вторичное попадание вражеского снаряда замедляет процесс восстановления, а иногда может привести к фатальному исходу!

В этой игре переплетается космос и будущее. Сможете ли Вы противостоять всем опасностям, которые они приготовили? Если ответ вызывает затруднение, то не стоит сидеть сложа руки! Смело в бой! Надеюсь, что Вам понравится роль "спасателя человечества". И, наконец, хотелось бы пожелать удачи, она Вам понадобится!

SWIV 3D

Фирма	SCI
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Joystick, Mouse
Видеорежимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster/Pro, Gravis Ultrasound, Roland

Итак, уважаемые любители военных авиасимуляторов, Вы соскучились по грохоту пушек и свисту ракет? Вы уже успели забыть, что такое полет на сверхмалой высоте по узкому ущелью? Тем сильнее будет впечатление от нового симулятора под названием SWIV 3D.

Хотя название заставляет думать именно об вертолетном симуляторе (SWIVel — вращающийся), SWIV 3D — не только вертолетный симулятор. Оригинальным нововведением является возможность пересадки в автомобиль в некоторых миссиях и выбор точки обзора — авторы отказались от уже немного приевшегося "вида из кабины" и поместили точку обзора сзади—сверху вертолета, что довольно сильно расширило возможности игрока (особенно при нападении сзади).

Имеются и другие характерные отличия от аналогичных игр: прекрасная трехмерная графика, ярко выраженный стереоэффект, широкий выбор вооружения и масса различных противников. Программисты, сделавшие данную игру, также позаботились и о разнообразии ландшафтов, что придает ей большую зрелищность и динамичность.

Несколько слов об оформлении игровых меню. SCI постаралась, чтобы ее творение отличалось оригинальностью во всех отношениях: все меню, вызываемые в процессе игры, наложены на демонстрацию самой игры, т.е., если Вы вызвали какое-либо меню непосредственно во время выполнения миссии, то фон будет представлять собой показ окрестностей камерой, вращающейся вокруг Вашего вертолета (или машины).

Начальный экран

SELEST AN EXISTING PILOT OR CREATE NEW PILOT — сразу же после просмотра заставки Вам предложат ввести свое имя или выбрать его из списка уже имеющихся. Так как запись в данной игре осуществляется автоматически после удачного завершения прохождения уровня, то введенное Вами имя также является и именем записанной партии.

NEW PILOT — если Вы первый раз запустили SWIV 3D, то выберите в меню данный пункт. В появившемся подменю <PLEASE ENTER NEW PILOT NAME> (введите имя нового пилота) введите любое имя и нажмите \Enter\) После этого в меню <PLEASE SELEST MAIN CONTROLLER TYPE> Вам предложат выбрать тип управляющего устройства: клавиатуру (KEYBOARD) или мышь (MOUSE). В дальнейшем Вы всегда сможете оперативно сменить тип управления как через главное меню, так и во время игры. После выбора типа управления появится еще одно небольшое меню, позволяющее Вам переустановить управляющие клавиши так, как Вам более удобно. Перечислим доступные клавиши управления:

TURN — повороты влево и вправо.

MOVE — движение вперед и назад.

STRAFE — скольжение вправо и влево.

STRAFE ON/BRAKE — включить скольжение. Зажав данную клавишу и нажимая клавиши "вправо" и "влево", Вы будете не разворачиваться, а скользить боком в нужном направлении.

FIRE PRIMARY — выстрел из основного оружия.

FIRE SPECIAL — выстрел из специального оружия: сбрасывание бомб, запуск ракет, использование различных устройств типа "ускорителей" и так далее.

SELEST UP — выбрать предыдущее оружие из "специальных видов".

SELEST DOWN — выбрать следующее оружие из "специальных видов".

При желании изменить значение той или иной клавиши управления, нажмите на ней \Enter\, и на запрос игры <PLEASE PRESS KEY FOR (вид действия)> введите нужную Вам клавишу. После того как Вы переопределили клавиатуру по своему вкусу, нажмите \Esc\ для выхода в основное меню.

Если Вы уже ввели имя пилота, то для запуска основного меню просто выберите его из таблицы.

DELETE PILOT — данная функция предназначена для удаления любого существующего имени пилота. После выбора этого пункта Вы увидите список имен всех пилотов. Нажмите \Enter\ на том имени, которое Вы хотите удалить. Однако будьте внимательны! Удаление пилота происходит сразу же, как только Вы нажмете \Enter\ — игра не запрашивает подтверждения, и можно случайно удалить нужное имя (и, соответственно, отложенную партии).

Главное меню

Если Вы запустили SWIV 3D впервые и только что ввели имя пилота, то главное меню <MAIN MENU FOR (Вашеимя)> будет состоять из следующих пунктов:

START GAME — после выбора этого пункта Вы приступите к выполнению миссий.

SETUP — в данном пункте главного меню Вы можете заново переопределить клавиши управления на клавиатуре, изменить громкость звука, графические параметры и так далее. Этот пункт также доступен непосредственно во время игры.

CONTROLLER SETUP — данный пункт меню абсолютно такой же, как и тот, который Вы видели после первого ввода своего имени. Здесь Вы можете в любой момент переобозначить клавиши клавиатуры или кнопки.

SOUND VOLUME — меню настройки громкости содержит три подменю:

MASTER VOLUME — позволяет настраивать общую громкость звука в игре.

CD VOLUME — настройка громкости звучания музыкального сопровождения (с компакт диска).

EFEECTS VOLUME — изменяет громкость воспроизведения спецэффектов во время игры (стрельба, грохот взрывов и так далее).

LANGUAGE SETUP — здесь Вы можете выбрать язык, на котором будут выдаваться сообщения.

GAMMA CORRECTION — коррекция яркости монитора. Меню содержит четыре подпункта:

NO GAMMA CORRECTION — выключить коррекцию.

LOW CORRECTION — низкая яркость.

MEDIUM CORRECTION — средняя яркость.

HIGH CORRECTION — высокая яркость.

MUSIC PREFERENCE — выбор жанра музыкального сопровождения:

SWIV — музыка, написанная разработчиками SWIV-а.

CLASSICAL — классическая музыка.

MISCELLANEOUS — "смешанный" тип музыки.

SCREEN SIZE — в данном меню можно задать размер видимого экрана — чем больше его размер, тем реальнее смотрится игра, но может начать "подтормаживать" компьютер.

DETAIL LEVEL — регулировка качества изображения — позволяет Вам менять качество прорисовки объектов в игре. При установке низкого качества графики игра "идет" быстрее, однако сильно теряется чувство реалистичности игры.

REPLAY INTRO — позволяет Вам еще раз посмотреть заставку (интродукцию).

CREDITS — информация о разработчиках игры.

NEW PLAYER — после выбора данного пункта Вы окажетесь в начальном меню, в котором можете ввести имя нового игрока, удалить старого или выбрать другого.

EXIT — выход в операционную систему.

Если Вы уже начинали проходить миссии в SWIV-е, то вместо первого пункта — *NEW GAME* — Вы увидите следующие пункты меню:

CONTINUE GAME — продолжить игру. Отсюда Вы можете попасть в начало последней миссии, которую Вы еще не прошли.

RETRY MISSION — перейти к любой из уже пройденных миссий.

Управление в игре

Итак, Вы запустили первую миссию. Летать Вам предстоит на вертолете, лишь отдаленно похожем на те вертолеты, которые мы видим сейчас повседневно (однако, чтобы не путаться, мы, по прежнему будем называть данный летательный аппарат "вертолетом"). Летая на этом вертолете, Вам не придется следить за высотой (оптимальная высота поддерживается автоматически), от Вас требуется только умение маневрировать, уворачиваясь от вражеских выстрелов, и точно стрелять самому. Для движения предназначены клавиши "вперед", "назад", "влево", "вправо", "скольжение влево" и "скольжение вправо". Для стрельбы — клавиша управления основным оружием и клавиша управления второстепенным (специальным) оружием. Также используются клавиши выбора второстепенного оружия (*SELEST UP* и *SELEST DOWN*).

Имеются и сервисные клавиши:

\F1\ — вызывает меню *SETUP*, которое находится в главном меню.

\Esc\ — прервать текущую миссию. Однако, если Вы прервете миссию во время ее выполнения, то при выборе пункта *CONTINUE GAME* в главном меню Вы все равно вернетесь на начало этой миссии.

Наводка оружия на цель в игре — автоматическая, прицел выглядит, как желтый круг, который фиксируется на захваченной в данный момент цели. Автоприцел всегда захватывает вначале тот, находящийся в приделах видимости, объект, который считается наиболее важным. Как правило, это наиболее опасные противники, требующие незамедлительного уничтожения.

В верхнем левом углу экрана находится карта. На ней желтыми точками показаны нейтральные строения (разрушив которые, иногда можно найти оружие, броню или аптечку), красными — вражеские атакующие силы и синими — дополнительное оружие, боеприпасы и другие полезные предметы. Черный указатель в виде равнобедренного треугольника — это стрелка компаса, показывающая направление на север, а немного выступающий указатель дает направление на объект, который необходимо уничтожить по заданию данной миссии. Если таких объектов несколько, то после уничтожения первого указатель повернется в сторону расположения второго и так далее.

Подлетая к объекту, который требуется уничтожить в данной миссии, Вы можете заметить, что изображение прицела при попадании на него имеет еще и

красную рамку. Это подтверждает, что данное строение — текущая цель для уничтожения. Если необходимо уничтожить несколько зданий, то рамка после уничтожения первой цели переместится на следующую.

В верхнем правом углу экрана находится панель, показывающая, сколько у Вас осталось "жизненной энергии". Если данная панель начинает мигать — значит энергия почти на нуле, и исход миссии может решить один шальной снаряд. Срочно ищите аптечку!

Как уже упоминалось, в SWIV-е Вам придется сражаться не только на вертолете, но и на автомобиле. Как и в случае с вертолетом, автомобилем это можно назвать с большой натяжкой. Он отдаленно напоминает бронированный джип с широкими колесами и с высокой посадкой кузова. Несмотря на то, что выглядит автомобиль не очень привлекательно, он развивает неплохую скорость и имеет отличную устойчивость — на нем невозможно перевернуться. Имеются у него и некоторые серьезные отличия от вертолета. Например, на автомобиле Вы не сможете преодалеть высокие горные хребты, да и водные преграды для него "табу", т.к. при попытке форсировать речку у Вас начинает быстро убывать энергия. Для пересадок из вертолета в машину и обратно предназначены специальные ангары — их легко отличить от большинства других строений: такие ангары представляют собой как бы гараж с вертолетной площадкой, расположенной на крыше. Ваш автомобиль или вертолет, сам припаркуется как только Вы подъедете или подлетите достаточно близко к ангару.

Оружие и полезные вещи, их использование

Во время игры Вам будут попадаться различные предметы, умелое использование которых значительно облегчит Вам прохождение миссий. Они встречаются двух категорий: предметы, относящиеся к первой, используются немедленно (это различные щиты, аптечки), ко второй относятся предметы, являющиеся специальным оружием. Клавишами *SELEST UP* и *SELEST DOWN* выберите нужный предмет, так чтобы он появился в окошке в левом нижнем углу экрана (выделяется яркостью), и нажмите клавишу *FIRE SPECIAL* для его использования.

Здесь нельзя не рассказать о еще одном нововведении фирмы SCI: при смене специального вооружения все изменения отображаются на экране. Например, Вы решили подготовить к применению другой вид ракет: после нажатия клавиши смены специального вооружения, Вы увидите, что на Вашем вертолете (джипе) один тип ракет убирается в корпус и выдвигаются другие пусковые установки. А если учесть, что все виды вооружения имеют внешние отличия, то получается довольно зрелищно.

Ниже приведен список всех предметов и вооружений, которые будут попадаться Вам во время прохождения игры:

MISSELS — обычные ракеты, довольно маломощные. Их достоинство заключается в том, что они имеют неплохую скорострельность и то, что на любом уровне они встречаются в изобилии. Выглядят, как одиночная ракета, висящая под "брюхом" вертолета (или выдвинутая над крышей машины). Ими хорошо обстреливать противника, пролетая над зданиями — хватает примерно два-три захода для почти полного уничтожения базы.

HOMING MISSELS — мощность этих самонаводящихся ракет такая же, как и предыдущих, однако эти ракеты подвешиваются по две и также по две одновременно выпускаются. Ими хорошо расстреливать одиночные зенитные установки.

MULTIFIRE — этот вид вооружения выглядит как два внушительных короба, выдвигаемых сбоку. При выстреле из каждого вылетают по шесть самонаводящихся ракет, которые могут снести два-три рядом стоящих здания. Недостаток — достаточно медленная перезарядка, так как после выстрела отстреливаются старые короба и выдвигаются новые. Эти ракеты идеально подходят для залпа

по вражеским бронемашинам, так как обычными ракетами их уничтожать сложно и долго. Также их можно использовать для атаки одиночных, но хорошо укрепленных зданий (например, нефтяных вышек).

CRUISE MISSELS — ракеты, подвешивающиеся по бокам вертолета (джипа), внешне похожи на "летающее крыло" в миниатюре. Они имеют довольно приличную мощность, но медлительные. Основной диапазон их применения — при атаке вражеской базы.

MULTITARGET — это оружие создано для отражения круговой массированной атаки противника. Если на Вас со всех сторон наседают враги, используйте его — вращающаяся турель, выпускающая ракеты сразу во все стороны, может остановить любую атаку. Если Вы на машине, то можно заехать в центральную часть расположения вражеского объекта и дать пару залпов — большая часть зданий наверняка будет разрушена.

STARBURST — что-то типа осколочной бомбы, взрывающейся, однако, в воздухе. Идеальное средство против преследующих Вас вертолетов: Вы отступаете, держась "носом" к противнику, затем стреляете и, разорвавшись в воздухе, STARBURST уничтожит или повредит большую часть вертолетов врага.

MORTAR BOMB — по действию очень напоминает предыдущий вид вооружения, только взрывается эта бомба на земле. Траектория стрельбы такими бомбами (по параболе) позволяет поразить цель, находящуюся за холмом. При взрыве данной бомбы в центральной части неприятельских строений им будет причинен значительный ущерб. Для уничтожения группы из шести зданий Вам понадобится примерно три — четыре такие бомбы.

SMART BOMB — к сожалению, такие бомбы встречаются довольно редко. При взрыве этой бомбы образуется мощнейшая ударная волна, сносящая большинство зданий, находящихся вокруг эпицентра взрыва. Одна бомба, сброшенная в центр базы противника, может уничтожить около десяти строений.

NAPALM — ракеты такого типа не взрываются, однако при своем неторопливом полете разбрасывают напалм, приносящий строениям значительные повреждения. Хотя для отражения воздушной атаки напалм бесполезен (да против наземной также вряд ли сможет помочь), это прекрасное оружие наступления. Особенно эффективен он против зданий (так как разбрасывающие его ракеты летят строго по прямым линиям). Перед атакой вражеской базы выпустите по ней хотя бы ракеты три — это серьезно ослабит противника.

TRIPLE MISSELS — обычные ракеты, но выпускаемые сразу по три штуки. Соответственно и сила взрыва в три раза больше.

QUAD HOMING — ракеты, подвешенные по две штуки с каждого борта вертолета (джипа). Их действие такое же, как и действие четырех HOMING MISSELS, но время перезарядки немного больше.

MEGAFIRE — выглядит и функционируют так же, как и MULTIFIRE, но с большей разрушительной силой.

SUPER CRUISE MISSELS — эти ракеты ищут цель сами. Пролетая над вражеской базой, выпустите несколько таких ракет. Когда Вы вернетесь к этой базе, то увидите, что ракеты свое дело сделали. Скорость перезарядки довольно быстрая, однако очень малая скорость полета, из-за чего их и можно использовать только против построек.

MEGATARGET — выглядит и работает также, как и MULTITARGET, но обладает большей мощностью. Немного выигрывает и в скорострельности.

POWER BURST — усовершенствованная модификация STARBURST. Отличие только в мощности.

SUPER MORTAR — более мощный вариант MORTAR BOMB.

MEGA BOMB — похожа по действию на SMART BOMB. Отличие не только в мощности, но и в направленности распространения взрывной волны. Если у SMART BOMB ударная волна распространяется по окружности от эпицентра взрыва, то при взрыве MEGA BOMB волна имеет ярко выраженную направленность действия — параллельно оси, проложенной вдоль корпуса вертолета (автомобиля).

SUPER NAPALM — гораздо мощнее, чем просто NAPALM. Одной ракетой, пущенной вдоль ряда зданий, можно уничтожить большинство из них.

JUMP BOOST! — применительно только к автомобилю: так как при въезде автомобиля в воду у Вас начинает быстро убывать энергия, а переправиться тем не менее требуется, в игре предусмотрено это полезное устройство. С его помощью Вы можете преодолевать многие водные преграды, а также перелетать через те склоны, через которые не можете переехать.

THRUSTER — также может использоваться только с автомобилем: для компенсации малой (по сравнению с вертолетом) скорости передвижения и существует данное устройство, напоминающее реактивный двигатель, только используемый не для прыжков, а для разгона. THRUSTER может быть применен в некоторых случаях и для прыжков через воду — только следует подобрать для трамплина подходящий холм.

SHILD — дополнительная защита. Делает то, что и должен делать щит — принимает на себя часть вражеских ударов. Включается сразу, как Вы его возьмете.

POWER UP — на некоторое время делает Вас неуязвимым.

HEALT — различные аптечки, дающие от десяти до двадцати пяти процентов жизни.

SUPER HEALT — сдвоенная аптечка, восстанавливающая потерянную энергию до ста процентов.

MEGA HEALTH — сдвоенная аптечка, повышает Вашу энергию до двухсот процентов.

TRACKING BUDDY — это маленький корабль с автоматическим управлением, сопровождает Ваш вертолет и стреляет синхронно с Вами. Оружие у него такое же, как и *FIRE PRIMARY* у Вас, то есть довольно слабое. Позволяет экономить ракеты, так как стреляя одновременно с Вами, он усиливает силу Вашего выстрела. Если Вы используете ракеты, он стрелять не будет, то есть польза от него есть только при использовании *FIRE PRIMARY*. Через какое-то время сопровождающий покинет Вас. Из-за его довольно слабого вооружения использовать его целесообразно против одиночных вертолетов и зенитных турелей — при атаке баз противника он мало чем поможет.

AUTO BUDDY — работает так же, как и TRACKING BUDDY, однако открывает огонь автоматически при виде цели.

Техника противника

В игре Вам придется столкнуться с тремя основными типами техники противника:

Во-первых, это стационарные зенитные установки. Одни из них ведут огонь одиночными выстрелами, другие — очередями, третьи (ракетные установки) стреляют ракетами. Уязвимость данных установок заключается в их неповоротли-

вости. Постарайтесь подлетать к ним с тыла, и когда увидите, что установка начинает разворачиваться, снова займите предыдущую позицию (то есть с тыла), облетев ее по кругу.

Во-вторых, это вражеские вертолеты и другие многочисленные летательные аппараты. Особенно среди них опасны камикадзе, при столкновении с которыми Вы можете потерять до половины всей энергии. В основном характер камикадзе носят атаки маленьких аппаратов, размерами не превосходящих Ваш вертолет. Лучшая тактика борьбы с ними — обстрел ракетами с резким уходом в сторону или отступление (во время которого Вы летите задом наперед) с обстрелом преследователей. При налете на вражескую базу, заметив еще не взлетевший вражеский вертолет, не дайте ему шансов на это, этим Вы облегчите себе жизнь.

И, наконец, в-третьих, — это различные танки, мотоциклы, корабли: в общем, все то, что стреляет, передвигаясь по поверхности. Тактика сражений с ними почти не отличается от тактики сражений с вертолетами. Единственное замечание: при атаке вражеской базы постарайтесь обнаружить гараж, откуда выезжают танки. Уничтожив его (гараж) Вы избавитесь от армий еще не выехавших танков и сэкономите боеприпасы. Такой гараж, как правило, находится в глубине базы.

Миссии, рекомендации по прохождению

SWIV 3D содержит более 17 миссий, выполнять которые Вам придется в самых различных местах — в горах, на покрытых снегом холмистых долинах, на Луне и на Марсе. В начале каждой миссии Вам будет показана рельефная карта местности, с показанным на ней расположением всех объектов и отмечены первичные и второстепенные цели, подлежащие уничтожению.

После прохождения миссии (или после Вашей гибели) выводится табличка с результатами. Первой строкой идет результат COMPLETED, если Вы успешно прошли уровень или GAME OVER — если Вас уничтожили. Второй строкой идет название миссии, затем идут "статистические" строки (отображающие успешность прохождения):

LEVEL SCORE — очки, полученные за прохождение уровня.

SCORE — сколько всего у Вас очков после прохождения данного уровня.

LEVEL TIME — время, за которое Вы прошли уровень (h — часы, m — минуты, s — секунды).

TOTAL TIME — все время, потраченное на прохождение миссий (h — часы, m — минуты, s — секунды).

OBJECTIVE RATIO — эффективность прохождения миссии в процентах (насколько рационально Вы использовали оружие, аптечки, насколько практично уничтожали противников).

Описание миссий

ROOKIE — самая первая миссия, которая, естественно, не должна быть сложной. Из оружия Вы найдете только MISSELS и HOMING MISSELS. Но миссию вполне можно пройти и без применения ракет. В основном, вооружение и аптечки лежат на берегах озера. Часть вооружения (как и аптечек) спрятана под зданиями.

SEEK & DESTROY — первый объект в этой миссии — завод по производству самолетов. В процессе уничтожения самих самолетов не тратьте ракеты, поберегите их для танков и зданий. При пополнении ресурсов энергии на берегах озера будьте внимательны и следите за радаром — в складках рельефа, на берегу, спрятаны вражеские вертолеты.

ESTUARY ASSALUT — начинаете Вы эту миссию, находясь в машине. По складкам рельефа выберитесь на берег и, не останавливаясь, езжайте по берегу налево, пока не подберете JUMP BOOST!, вскоре после этого Вы увидите башню со стоящим на вершине вертолетом — заезжайте в неё и уже на вертолете продолжайте выполнение миссии. При атаке первичной цели — платформ, стоящих в море, будьте внимательны и не стреляйте по платформам в упор — взрывная волна может причинить повреждения и Вашему вертолету. Опасайтесь кораблей противника — они имеют неплохое вооружение и к тому же весьма увертливы.

BREAKOUT! — всю миссию Вам придется проходить на машине. После уничтожения объектов внутри каньона появятся платформы с JUMP BOOST!, применив который Вы сможете перепрыгнуть через гребень горы. На горе, расположенной в центре каньона, находиться SUPER HEALT. Постарайтесь сразу же уничтожить все артиллерийские установки, находящиеся рядом с центральной горой, так как Вам придется неоднократно проезжать мимо них. Миссия больше всего напоминает карательный рейд против хорошо укрепленного противника — отсюда и название миссии — "Уничтожить!".

LAKESIDE SWEEP — начинаете Вы эту миссию на машине, потом пересаживаетесь на вертолет. Характерным объектом в данной миссии являются площадки и пристани. Будьте аккуратны при атаке на них: со стороны берега они охраняются ракетными турелями, а со стороны моря кораблями.

THE VOLCANO — эту миссию можно целиком пройти, как на машине, так и на вертолете. Определенную проблему могут доставить только платформы, расположенные на воде.

ISLAND HOOPER — название миссии — "обруч островов" — в полной мере отображает рельеф миссии: цепь островов, перепрыгивая с одного острова на другой, Вы должны будете находить и уничтожать цели. Ближе к последним объектам Вы сможете найти вертолет, но перебираться через воду Вам придется в основном с помощью THRUSTER-а. По окончании этой миссии у Вас обязательно должна остаться SMART BOMB для прохождения следующей миссии.

FORTRESS — в этой миссии всего два объекта. Первый представляет собой несколько мачт высоковольтных проводов и маленький завод. Охраняются они очень слабо. Вторая цель — мощная крепость, которую защищают верткие летательные аппараты и зенитки. Уничтожить крепость очень трудно, но не невозможно. Постарайтесь закинуть SMART BOMB в центральное отверстие крепости. Также как можно экономнее расходуйте аптечки (они лежат по берегам озера, в центре которого и стоит крепость).

ICE STATION ZERO — проходите Вы миссию на автомобиле, однако внешний вид автомобиля изменился, приспособившись к другим условиям (например, вместо колес появились гусеницы). Миссию Вы выполняете зимой, а поэтому и пейзаж соответствующий: заснеженные горы, в море плавают айсберги. Основные объекты миссии расположены вдоль побережья, поэтому существует стандартная опасность въехать на автомобиле в воду. К обычным лодкам, патрулирующим берега, добавились подводные лодки, на них установлены мощные, но медленно перезаряжающиеся орудия. Также к обычным опасностям езды вдоль берега прибавляется риск не заметить судно, прячущееся за айсбергом, и не отреагировать вовремя на его атаку.

FROZEN HELL — первым объектом этой миссии также являются прибрежные склады. После того как Вы уничтожите их, найдите вертолет — несколько пересадочных башен стоит вдоль берега. После этого приступайте к уничтожению

вышек, стоящих в воде. Некоторые вышки можно уничтожить и с берега на автомобиле (не вступая в контакт с кораблями — более опасными, чем наземная техника).

BRASS MONKEY — эта миссия очень похожа на две предыдущие. Основное отличие — большинство объектов расположено на суше, вдали от воды.

LUNAR ESCAPE — миссия проходится на машине. Пейзаж, враги и внешний вид машины соответствуют названию (Lunar — "лунный").

RED PLANET — из названия миссии ("красная планета") очевидно, что очередную миссию Вам предстоит проходить на Марсе. Враги в основном турели и летательные аппараты противника. Однако из наземных врагов еще очень опасны "мотоциклы" — они неплохо вооружены и очень маневренны. Благодаря довольно яркой раскраске вражескую технику легко заметить на фоне красной поверхности марсианской пустыни: большинство турелей, например, ярко-зеленого цвета. Ваш вертолет, кстати, тоже претерпел изменения: вместо пропеллера (который в вакууме выглядел бы нелепо) у Вашего аппарата появились небольшие крылья, на которые подвешиваются ракеты, и он теперь больше напоминает самолет или "шаттл".

BEGGAR'S CANYON — необычное название уровня ("нищенский каньон"), скорее всего, дает характеристику всему уровню. И действительно, данный уровень — это один длинный и узкий каньон с расширениями в тех местах, где находятся вражеские базы. Обратите внимание на ответвление вправо, которое Вы увидите, уничтожив три вражеские турели, — там Вы найдете аптечку (25 %) и оружие. Есть одна маленькая хитрость, которая может Вам помочь при прохождении этой миссии: при приближении летательного аппарата противника прижмитесь к одной из сторон каньона. После его выстрела быстро перелетайте к противоположной стороне. Если противник задумал протаранить Ваш вертолет, то он скорее всего врежется в стену. И уж в любом случае он промахнется. Главное, не врезаться в стену самому — это грозит не только потерей части энергии, но еще и тем, что Вас могут зажать около стены и уничтожить.

ANCIENT PYRAMIDS — уровень, не ограниченный стенами каньона, но тем не менее довольно сложный, в основном из-за обилия противников. Несколько облегчают Вашу задачу пирамиды — при определенном навыке их можно использовать в качестве неплохого укрытия.

CANAL RUNNER — очень запутанный уровень, представляющий собой невероятно сложную систему каналов, сообщающихся между собой телепортаторами. Телепортаторы различаются между собой следующим образом: принимающий (только для отправки) — белая спираль в небольшой ложбинке — и отправляющий — та же спираль на небольшом холмике. Если Вы не хотите телепортироваться, просто облетите спираль. После долгих блужданий по каньонам Вы набредете на главного врага — летательный аппарат с нарисованным подобием лица. Из-за мощного вооружения он является действительно мощным противником.

THE FACE — на этом уровне Вы должны разрушить несколько пирамид. По краям этих пирамид расставлены очень мощные зенитные турели, к тому же стреляющие очередями или ракетами. После уничтожения турелей начнет подниматься верх одной пирамиды, в которой находится очень увертливый "самолет", стреляющий ракетами. Ни в коем случае не дайте ему прижать Вас к земле! После уничтожения обычных пирамид Вы приступаете к ликвидации основной цели. Охраняется она очень хорошо, постарайтесь не тратить свои силы для атаки на охранников. Следует забросить бомбу в жерло пирамиды или попасть туда ракетой.

Маленькие хитрости

Увы, их немного. Основной совет заключается в том, чтобы не разрушать все объекты подряд, а методично обшаривать уровень, пока на радаре не появится большое скопление синих точек, обычно обозначающих оружие или аптечки. В данном случае по ним можно определить тот объект, который должен был быть уничтожен последним. После уничтожения такого объекта выводится сообщение, что уровень пройден, хотя иногда это все же не срабатывает.

Вторая хитрость во многом зависит от Вашего умения управлять вертолетом или машиной. Когда Вас начинают обстреливать, скройтесь за каким-нибудь зданием. Пытаясь добраться до Вас, противник разнесет свои же строения или даже свою технику, которая попадет под выстрелы. Если врагов много, можно попытаться пролететь (или проехать) за рядом зданий. Шквал снарядов и ракет, направленный на Вас, накроет строения. Если же после такого маневра Вас станут преследовать несколько машин или вертолетов — уведите их подальше от базы и, когда они лишатся огневой поддержки своих стационарных орудийных турелей, не спеша расправьтесь с ними. Однако постарайтесь, отходя от одной вражеской базы случайно не попасть в зону видимости (и обстрела, соответственно) другой базы. В этом случае Вы окажетесь "между молотом и наковальней", т.е. между двумя атакующими отрядами неприятеля.

Мы надеемся, что, пройдя эту игру, у Вас осталось чувство, что Вы не зря потратили свое время, и что Вам помогли наши советы и рекомендации.

SYNDICAT WARS

Фирма	BullFrog
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Joystick, Mouse
Видеорежимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster

Наверное, каждый человек хотя бы в детстве зачитывался увлекательными шпионскими романами, представляя себя таким сильным, смелым, абсолютно бесстрашным героем, который всегда вовремя придет на помощь, с честью преодолеет любые препятствия.

Представленная на Ваш суд игра и является воплощением на компьютере одного из таких романов. Она дает Вам возможность окунуться в виртуальный мир, где возможны любые приключения, где только от Вас будет зависеть, каким быть будущему человечества и быть ли ему вообще! Именно здесь Вы сможете в полной мере раскрыть свои лучшие качества, доказать себе и всем окружающим, что на Вас можно положиться в самой критической ситуации, что Вы способны достойно защитить себя и людей, за которых Вы отвечаете.

Игра перенесет Вас в далекое будущее нашей планеты, причем это будущее отнюдь не безоблачно. Мир поделен на сферы влияния между двумя наиболее могущественными группировками — военных и служителей Церкви Новой Эпохи. Естественно, что им, как двум медведям в одной берлоге, тесно на одной планете и выжить может только одна. Вам предоставляется право выбора, за кого Вы будете сражаться: у каждой стороны имеются как свои плюсы, так и минусы, свои слабые и сильные стороны. Т.к. Вам отведена роль руководителя группы, состоящей из четырех агентов (если Вы принадлежите военной группировке) или зелотов (если Вы выбрали Церковь Новой Эпохи), то на Вас ложится ответственность и за их жизни. Успешное прохождение миссий зависит от правильного выбора набора снаряжения и оружия группы, их физической подготовки к выполнению задания, а это, в свою очередь, определяется количеством финансов, на которые Вы, собственно, и можете рассчитывать при закупке оружия или при проведении исследований над новым видом вооружения или новым уровнем органов киборгов.

Кроме того, эта игра требует разработки серьезнейших тактических решений. Вам не удастся пройти ни одного уровня "в лоб". Каждый из них — это своего рода шахматная партия с серьезнейшим противником, для победы над которым Вам необходимо все время опережать его хотя бы на один ход. Причем от миссии к миссии уровень мастерства неприятеля будет неуклонно расти. От первой до последней миссии игра потребует от Вас полной мобилизации Ваших сил и способностей. В чем Вы можете быть абсолютно уверены, так это в том, что расслабиться Вам не удастся!

Меню загрузки игры

Перед началом игры Вы попадаете на экран, где в левом верхнем углу находятся часы, показывающие текущее время, в правом верхнем углу Вы видите "начальное" количество денег (т.е. столько наличных денег у Вас имеется в начале новой партии). В центре экрана расположено собственно основное меню. Сразу условимся, что для выбора того или иного параметра меню, Вам необходимо подвести к этой строке курсор (стрелку) мыши и дважды нажать на левую клавишу. Вы можете выбрать любой из следующих пунктов меню:

LOGIN — начало новой игры. Выбрав эту строку, Вы сразу попадете в режим загрузки новой партии. Меню загрузки новой игры состоит из:

LOGIN ID — это Ваше игровое имя. Вы можете ввести его, просто набрав его на клавиатуре.

Далее Вы можете выбрать, за кого Вы будете играть:

EUROCORP SYNDICATE — синдикат Еврокорпорации.

CURCH OF THE NEW EPOCH — церковь Новой Эпохи.

Каждая из противоборствующих сторон имеет свои сильные и слабые стороны. Кого бы Вы ни выбрали, второй будет Вашим основным противником и его физическое уничтожение станет Вашей конечной целью.

CONTINUE — выход в основное игровое меню.

ABORT — возврат в предыдущее меню.

QUIT — выход из игры.

RESTORE SAVEGAME — режим загрузки записанной ранее игры. Выбрав эту строку, Вы попадаете непосредственно в меню выбора игры. Здесь Вы можете выбрать любой пункт подменю:

SYSTEM — в этой части меню содержится только один параметр, позволяющий вернуться на предыдущий экран основного меню — *LOGOUT*.

LOGOUT — список названий отложенных ранее партий.

AVAILABLE SLOTS — список сохраненных ранее игр (в случае, если они есть) и пустые позиции. Всего позиций для записей игр 99.

LOAD — загрузка выбранной партии.

NEW MORTAL GAME — загрузка новой игры.

Нажатие двух последних клавиш приводит к выходу в основное игровое меню.

Основное меню

Как уже было упомянуто выше, какой бы режим загрузки игры Вы ни выбрали, перед началом собственно самой игры Вы попадаете в основное меню, где сможете выбрать основные параметры будущей партии и наглядно увидеть все свои возможности, имеющиеся на данный момент. Именно в основном меню Вы можете проверить степень готовности своих агентов к выполнению миссий, усилить их вооружение и определить направление научных исследований (естественно, при наличии денежных ресурсов).

Экран основного меню оформлен в виде Вашего рабочего места — рабочего стола, окруженного пультами управления (в случае игры за Синдикат) или магическими кристаллами (в случае выбора Церкви Новой Эпохи).

В левом верхнем углу экрана расположены часы, показывающие текущее время и дату. В правом верхнем углу экрана Вы можете видеть, на какую денежную сумму Вы можете рассчитывать в данный момент (в кредитах).

В нижней части экрана расположено собственно меню:

SYSTEM — задание параметров режима игры, здесь же Вы можете задать параметры для игры по модему. Нажав данную клавишу, Вы попадаете в соответствующее подменю:

MULTINET ACCESS — настройка параметров для игры по модему. Здесь задается тип Вашего модема, параметры связи с другими игроками и выбор стороны, за которую Вы будете играть.

AGENT — за агентов Синдиката.

ZEALOT — за зилотов Церкви.

Выбираете одну из команд.

OMEGA — команда с кодовым названием "Омега".

DELTA — "Дельта".

SIGMA — "Сигма".

XI — "Кси".

Также в этом меню можно выбрать:

TECHS — доступный технический уровень.

FUNDS — денежные средства.

COMMINICATIONS — связь между группами.

Далее под заголовком *FILE STORAGE* находятся пункты:

SAVE — записать текущую игру.

LOAD — загрузить любую ранее записанную игру.

NEW MORTAL GAME — начать новую игру.

INTERFACE — информация о клавишах управления с возможностью их изменения. Выбрав этот пункт меню, Вы попадаете в соответствующее подменю. В левой его части имеется список игроков с указанием, при помощи чего данный игрок осуществляет управление (мышь, джойстик). В правой части экрана расположен список так называемых "горячих" клавиш.

CONTROLS — список программируемых действий. Более подробно клавиши управления будут рассмотрены в главе "Управление".

KEYS — клавиши или совокупности клавиш управления. Если Вы хотите изменить какие-либо значения, необходимо выбрать соответствующую строку при помощи вертикальных стрелок на клавиатуре и нажать новую клавишу или сочетание клавиш. Здесь Вы также сможете: *SAVE* — запомнить внесенные изменения, *DEFAULTS* — вернуться к исходным установкам.

JOYSTICK — кликнув (кратковременно нажатв кнопку мыши) на этой кнопке, Вы сможете установить в качестве устройства управления джойстик и откалибровать его.

AUDIO — задание параметров звукового сопровождения. Нажатие этой клавиши приводит к выходу в подменю задания параметров:

SOUND VOLUME — громкость звука. Регулируется либо при помощи нажатия на стрелки, расположенные слева и справа от шкалы громкости, либо при помощи мыши — необходимо зажать левую клавишу мышки и, не отпуская ее, вести курсор мыши до нужного значения громкости. Данный процесс будет наглядно отражаться на шкале громкости.

TENSION MUSIC VOLUME — задание уровня звука.

CD VOLUME — задание уровня звукового сопровождения с CD.

VISUAL DEPTH — задание видеопараметров показа основного экрана. После нажатия этой клавиши Вы попадаете в подменю, где задаются следующие величины:

PROJECTOR SPEED — скорость вывода на экран. Она может быть установлена как: SLOW — медленная скорость, FAST — быстрая скорость показа.

RESOLUTION — графическое разрешение экрана может меняться от 320x200 до 640x480.

DETAIL LEVEL — степень детализации показа. Доступны следующие варианты: LOW — низкая степень детализации, HIGH — высокая степень детализации.

PERSPECTIVE — эффект перспективы. ON — включен, OFF — выключен.

LIGHTING EFFECTS — световые эффекты, т.е. показ на экране теней от зданий, людей или всего, что влияет на "реалистичность" картинки. Как и в предыдущем случае, эффект можно либо включить, либо выключить.

BILLBOARD MOVIES — режим нахождения всех команд по карте, расположенной в левом нижнем углу основного экрана, и отображение их непосредственно на игровом экране. Здесь также возможно всего два варианта (ON, OFF).

DEEP RADAR — включить/выключить режим глубокого сканирования.

PANEL PERMUTATION — задание цвета информационных панелей.

TRENCHCOAT PREFERENCE — задание цвета формы агентов.

LOGOUT — выход в режим загрузки игры.

MAP — карта. Нажав на данную клавишу, Вы попадаете на экран, который практически весь занят картой. Карта разделена на регионы, причем изображение региона, в котором задание еще не выполнено, пульсирует, и именно на нем сходится перекрестье сканера. В центре квадрата дано название города, в котором необходимо выполнить задание. Справа от карты представлена некоторая информация о данном регионе, необходимая засылаемому агенту:

DROPSITE — место выброски агентов.

UTOPIA IDENTKEYS — время обращения к информационной системе, называемой UTOPIA.

INFRASTRUCTURE — инфраструктура данного региона.

DIALECT — основной язык, распространенный в регионе.

COMMERCE — отрасли производства, торговля.

TOXICITY — вредные производства.

Ниже расположены две клавиши:

ACCEPT — продолжение игры. Нажатие этой клавиши приводит к загрузке основного экрана прохождения выбранной миссии.

CANCEL — выход в предыдущее меню.

В нижней части экрана слева Вы видите все остальные клавиши основного меню. Любую из них Вы можете выбрать следующей. А справа находятся клавиши, обозначающие доступные в данный момент задания. Номер на клавише — это номер задания (миссии). Нажав любую из них, Вы попадете в режим BREIFING, в котором перед Вами и будет поставлено конкретное задание на данную миссию.

CRYO — это Ваша криолаборатория, где отдыхают и восстанавливаются Ваши агенты в период между прохождением миссий. Здесь же Вы после соответствующих исследований и, естественно, при наличии денег, можете модернизировать своих агентов, делая из них киборгов все более высокого уровня, со все более совершенной системой защиты. Итак, выбрав эту клавишу меню, Вы оказываетесь на экране, где в верхней части расположена панель с номерами агентов. При нажатии на соответствующий номер левее панели появляется имя этого агента. Ниже расположена клавиша:

ALL AGENTS — объединение всех агентов, то есть, что бы Вы теперь ни решили: приобрести или модернизировать, это будет относится ко всем агентам.

Ниже приведены следующие данные:

CRYO — список всех агентов. Верхняя четверка, показанная более ярким шрифтом — это Ваши активные четверо агентов. Расположенные ниже агенты также доступны для использования, например, в случае гибели Вашего основного агента. Правее расположен экран, где Вы видите собственно самого агента, здесь же наглядно показано, что именно Вы ему приобрели для его модернизации. Еще правее расположен экран, где находится список технических новинок, уже исследованных и предлагаемых к продаже, нажав на любое из названий, Вы можете наглядно увидеть, что это за новинка, ее основные технические показатели — выходную мощность (POWER OUTPUT) и эластичность (RESILIENCE). Следующее нажатие сменит внешний вид устройства на его подробное описание. В нижней части экрана расположены клавиши основного меню и номера доступных миссий.

EQUIP — нажав на данную клавишу, Вы попадаете в соответствующее подменю — EQUIPMENT — где Вы можете проверить, чем укомплектованы Ваши агенты, можете продать ненужное, на Ваш взгляд, оружие, купить другое оружие или аптечку. Здесь же Вы можете получить всю необходимую информацию о

любом виде оружия, что немаловажно для правильного его подбора для конкретной миссии. В верхней части экрана расположена панель с номерами, которые соответствуют номерам агентов. При выборе кого-либо из агентов слева Вы увидите его имя. Под панелью расположена клавиша:

ALL AGENTS — нажав эту клавишу, Вы объединяете агентов в группу, то есть теперь все операции купли-продажи будут относится ко всем четырем агентам.

Ниже расположено меню выбора оружия:

AVAILABLE SLOTS — в самом левом столбце схематически показаны все виды оружия, уже имеющиеся у Вашего агента (или группы агентов в случае нажатия клавиши *ALL AGENTS*).

ARMOURY — список всех видов оружия, которое Вы можете приобрести для своих агентов на данном этапе. Рядом с каждым названием находится схематическое изображение оружия. Крайний правый столбец служит для получения более детальной информации о том или ином виде оружия и собственно для проведения операций его купли-продажи. При проведении операций купли-продажи оружия необходимо помнить, что покупаете Вы оружие за полную стоимость, а продаете — вдвое дешевле.

Для продажи оружия Вы должны выбрать агента, оружие которого хотите продать (или группу агентов), а затем выбрать в столбце *AVAILABLE SLOTS* искомое оружие, нажав левую клавишу мышки. В результате описанных действий в правом столбце Вы увидите внешний вид выбранного оружия, выше появится его название, а под картинкой Вы увидите краткие характеристики оружия:

CATEGORY — категория оружия (какую энергию использует).

WEAPON POWER — мощность оружия.

RANGE — дальность действия.

ENERGY CONSUMPTION — затрачиваемая энергия.

COST — сумма, которую Вам предлагают за это оружие.

SELL — клавиша, нажав которую, Вы продаете выбранное оружие. Соответственно деньги за проданное оружие немедленно оказываются на Вашем счету, что Вы можете сразу же увидеть в правом верхнем углу экрана.

Для покупки оружия Вы также должны выбрать агента (или группу агентов), которому хотите приобрести оружие, затем выбрать в столбце ARMOURY нужное оружие. Справа Вы увидите название и внешний вид искомого оружия. Ниже будут даны уже описанные выше основные характеристики оружия: CATEGORY, WEAPON POWER, RANGE и ENERGY CONSUMPTION. Под ними будет указана стоимость единицы оружия COST и клавиша:

ACCEPT — купить оружие, при этом указанная сумма будет немедленно вычтена с Вашего счета.

Кроме того, Вы можете получить дополнительную, более подробную информацию об оружии, если, подведя курсор мышки к изображению данного оружия в правом столбце меню, нажмете левую клавишу мышки. В нижней части экрана расположены клавиши основного меню и список доступных миссий.

Начиная со второй миссии, в основном меню появляется еще одна клавиша:

R&D — выбрав эту клавишу, Вы попадаете в подменю RESEARCH — исследования. Здесь Вы можете исследовать новые виды оружия, новые, более совершенные модели киборгов, причем направление исследований Вы можете менять по своему усмотрению. Экран меню разделен на две части:

PROGRESS — график проведения исследований, показывающий зависимость необходимого на исследования времени (TIME TAKEN) от объема проделанной работы (PERCENTAGE COMPLETE). Выбрав вид исследований, Вы сразу увидите предполагаемый график проведения работ. Причем по мере их осу-

ществления та часть линии, которая соответствует уже проведенным исследованиям за истекшие дни, будет прорисовываться более ярко, — т.е. можно будет быстро оценить прогресс в ходе произведенных исследований.

В правой части экрана расположен список возможных направлений исследований.

TOPIC — название текущего направления исследований. Оно выбирается из расположенного ниже списка обычным способом.

SUSPEND — выбор направления исследований.

SUBMIT — приостановка хода исследований по данному списку.

Существует две разновидности таких списков:

WEAPONS — оружие.

MODS — модели киборгов.

Ниже расположена следующая необходимая информация:

FUNDING — фонды, отпущенные на исследования — выделяемая в сутки сумма/рекомендуемая оптимальная сумма. Размер выделяемой суммы можно изменить, подведя курсор мыши к окошку с цифрами и нажав левую (сумма растет) или правую (сумма уменьшается) клавишу мышки.

SCIENTISTS — количество ученых, занятых в исследованиях.

AUTO-RESEARCH — режим автовыбора исследований:

ON — включение режима.

OFF — выключение режима.

При включенном режиме автоматического выбора направления исследований будут выбираться автоматически по списку исследований (сверху вниз). В нижней части экрана расположены клавиши основного меню и номера доступных миссий.

Помимо уже описанных клавиш основного меню, иногда становится доступной еще одна клавиша:

NEW MAIL — новая почта для Вас. Эта клавиша активна, если на Ваш адрес пришла новая почта, то есть еще одно задание на миссию. Нажатие этой клавиши приводит к активизации экрана BRIEFING, на котором Вы получаете задание для своей группы агентов, именно здесь Вы можете почерпнуть необходимую информацию, которая позволит Вам выработать оптимальную тактику и стратегию выполнения задания.

Слева вверху расположена карта квадрата, в котором Вам предстоит действовать. В некоторых миссиях на месте карты Вы увидите небольшой фильм о зоне Ваших будущих действий. Слева внизу, под картой, перечислены ключевые объекты, которые так или иначе будут Вас интересовать в процессе выполнения задания, — место заброски Вашей группы в квадрат (DROPSITE), место эвакуации (EVAC ZONE), точки дислокации искомых объектов. При выборе (с помощью мышки) того или иного объекта, на карте будет появляться источник импульсов, который и будет показывать место дислокации данного объекта, что позволит Вам уже на этом этапе выполнения задания продумать предварительный план передвижений по зоне.

NETSCAN — получение некоторой дополнительной информации, касающейся данного квадрата. Правда, эта информация предлагается Вам не бесплатно.

COST — стоимость дополнительной информации.

В правой части экрана приводится текст задания. Вначале идет, так сказать, квинтэссенция поставленной задачи — основная цель. Ее текст начинается после слова ORDERS (задачи) и выделен зеленым цветом. Далее идет полный текст сообщения, где достаточно подробно описывается обстановка в регионе, со-

здавшаяся там ситуация, могут даже даваться некоторые подсказки относительно Ваших будущих действий, возможных неприятных "сюрпризах", местных "подводных камнях". Полученная информация требует самого пристального внимания, так как именно на основе ее разрабатывается план будущей операции, а, как известно, тщательно продуманный план — уже половина успеха. Под текстом задания расположены две клавиши:

ACCEPT — активизация миссии. Нажатие этой клавиши вызывает подменю *MAP*, где Вы видите географическое местонахождение квадрата, куда будет заброшена Ваша группа агентов.

CANCEL — выход в экран основного меню.

В нижней части экрана расположены клавиши основного меню и номера доступных миссий.

Управление

Ниже расположен список так называемых "горячих" клавиш. Способ их программирования описан выше в подменю *KEYS*.

FIRE — открыть огонь.

CHANGE MOOD/WEAPON — сменить тип оружия.

SPIN VIEW LEFT — повернуть обзорный экран налево.

SPIN VIEW RIGHT — повернуть обзорный экран направо.

CHANGE AGENT — перейти к управлению следующим агентом.

GO TO POINT — двигаться в указанную точку.

GROUP AGENTS — объединить агентов в группу, повторное нажатие этой клавиши приводит к обратному эффекту.

UP — идти вверх.

DOWN — вниз.

LEFT — налево.

RIGHT — направо.

ZOOM IN — укрупнить картинку.

ZOOM OUT — уменьшить картинку.

SELF DESTRUCT — самоликвидация агентов.

DROP WEAPON — бросить оружие.

TILT VIEW UP — изменить вертикальный угол показа обзорного экрана — поднять его.

TILT VIEW DOWN — опустить угол показа обзорного экрана.

PAUSE — включить режим паузы.

KEY CONTROL — режим включения управления с клавиатуры.

AGENT1 — управление агентом 1.

AGENT2 — управление агентом 2.

AGENT3 — управление агентом 3.

AGENT4 — управление агентом 4.

Основной экран

Итак, Вы получили задание и изучили обстановку в квадрате будущих боевых действий. Ваши агенты вооружены наилучшим образом для выполнения именно этого задания, они находятся в прекрасной физической форме. Теперь самое время показать, на что способна Ваша команда!

После проведения необходимых операций в основном меню, Вы, наконец, попадаете на основной экран, где и будут разворачиваться все действия. Интерфейс экрана наилучшим образом позволит Вам наблюдать за разворачивающимися в заданном квадрате событиями, оперативно осуществлять управление Вашей группой агентов.

В верхней части экрана расположены информационные панели агентов. Каждому агенту соответствует свой номер, который показан зеленой цифрой над фигурой агента на центральной части экрана. Выбор агента, которым Вы в данный момент хотите руководить, осуществляется подведением мыши к панели с его номером и нажатием левой клавиши. Номер активированного агента будет пульсировать.

Справа от номера расположена шкала показателей системы жизнеобеспечения агента. Белая горизонтальная полоса — это показатель жизнеспособности (сил) агента: если она исчезнет, это будет означать его гибель. Расположенная поверх белой серая полоса отвечает за защитное поле агента. То есть при поражении агента первой пропадет серая полоса, а уже затем станет уменьшаться белая, что даст Вам дополнительное время для принятия мер по его спасению. Отсутствие серой полосы — своеобразный сигнал тревоги.

Ниже расположена шкала с узкой красной полосой, идущей по центру. Это шкала, отвечающая за степень собранности и подозрительности агента. Если подвести указатель мыши к этой красной полоске и, не отпуская левой клавиши мыши, довести указатель мыши до крайнего правого положения на шкале, то правая половина шкалы станет красного цвета. В такой ситуации агент максимально насторожен и собран, поэтому при первых признаках опасности он сам начнет действовать. Если же указатель мыши подвести не вправо, а влево, то левая половина шкалы станет синего цвета. В этом случае агент максимально подозрителен, он будет стрелять абсолютно во все, что движется в его зоне видимости, в том числе в гражданское население и машины.

Справа от описанных горизонтальных шкал имеется вертикальная шкала с белой полосой, которая показывает энергию, используемую для оружия. Необходимо заметить, что затраченная энергия восстанавливается гораздо быстрее, если настороженность агента не включена.

Ниже расположена панель с изображенным на ней крестом — это символическое изображение аптечки. Если крест светится — значит, у агента имеется аптечка, которая, возможно, спасет ему жизнь. Для активизации аптечки необходимо подвести курсор мыши к кресту и нажать левую клавишу мыши (в случае, если у Вашего агента автоматическая аптечка, она активизируется самостоятельно). В результате белая полоса шкалы показателя жизнедеятельности восстановится полностью. После использования аптечки крест гаснет, так как аптечка одноразовая, и для следующей миссии Вам придется ее покупать заново.

Рядом с крестом находится панель, на которой находится все оружие, которым укомплектован агент (оно показано схематически). На экране Вы видите только одно оружие у каждого агента — это то оружие, которым он может воспользоваться в данный момент. Для того, чтобы посмотреть все оружие, подведите курсор мыши к панели с оружием и нажмите левую клавишу. В результате Вы увидите содержимое всей подвески Вашего агента. Если Вы решили сменить агенту оружие, то, развернув всю панель, подведите курсор мыши к искомому оружию и отпустите левую клавишу мыши — выбранное оружие окажется в верхней позиции панели. Возможно два режима ношения оружия — явный и скры-

тый. При явном режиме агент несет оружие в руках, не маскируясь, что может вызывать негативную реакцию местной полиции, то есть у Вас появятся дополнительные проблемы. В этом режиме изображение активного оружия светится. При скрытом режиме агент прячет оружие и беспрепятственно может проходить мимо местных представителей власти, однако, в этом случае для использования оружия его необходимо вытащить (включить), на что необходимо какое-то время, которого у Вас может и не оказаться. Переход от одного режима к другому осуществляется простым нажатием левой клавиши мышки на оружейной консоли.

В левой части экрана (сверху) расположена вертикальная шкала с белой полосой, показывающей энергетический уровень активного в данный момент агента. Степень заполненности шкалы соответствует степени боеспособности агентов, так как при нулевом уровне энергии оружие невозможно использовать.

Ниже расположена консоль с тремя диагональными полосами, используемая для объединения всех или части агентов в группу. Для объединения всех агентов в группу необходимо просто трижды нажать левую клавишу мыши на этой консоли, при этом все три диагональные полосы станут светящимися. Командиром группы станет агент, который был активирован первым в момент объединения. Если Вы хотите объединить двух или трех агентов, то вначале выберите командира, активировав его номер, и затем нажмите клавишу мыши столько раз, сколько агентов Вы хотите ему подчинить, учитывая, что присоединяться к нему будут агенты, стоящие к нему ближе. Теперь для того, чтобы поменять вид оружия группе агентов, перевести всех в тот или иной режим ношения оружия — используйте для осуществления этих операций правую клавишу мыши. Эта же клавиша используется для одновременного объединения всех агентов и для отмены объединения.

Под консолью объединения расположена треугольная консоль с кнопкой, включение которой приводит к включению инфракрасного режима. Данный режим позволяет Вам видеть находящиеся внутри зданий живые объекты, но при этом сильно расходуется энергия активного агента. После использования всей энергии этот режим автоматически отключается, как и после повторного нажатия на эту панель.

В левом нижнем углу экрана расположен экран с картой. На карте красными точками обозначены Ваши агенты, то есть силы, к примеру, Синдиката. Белые точки — это служители Церкви Новой Эпохи. Лиловые точки — военные. Зелеными точками изображены так называемые повстанцы (UNGUIDED). Синие точки — полиция. Серыми точками показано гражданское население. Средства передвижения обозначены точками, меняющими свой цвет с красного на цвет тех сил, которым принадлежит машина. Но важнее всего то, что именно на карте наглядно показано, где именно находится Ваша следующая цель, — от нее периодически исходят концентрические волны. Это позволяет Вам быстрее ориентироваться в текущей обстановке. Кроме того, Вы можете перемещать агентов по квадрату, не уходя с карты. Для этого следует подвести курсор мыши к искомой точке на карте и нажать левую клавишу мыши один раз (или два раза — для более быстрого передвижения агентов). Под картой имеется бегущая строка, где сообщается Ваше текущее задание. Дело в том, что Ваша глобальная задача, как правило, состоит из нескольких отдельных заданий, которые и пишутся в бегущей строке. По мере выполнения этих заданий меняется и источник, отмеченный пульсациями на карте.

И, наконец, на всей остальной части экрана Вы видите собственно квадрат, в котором Вам предстоит выполнить миссию. Перемещение агентов задается таким же образом, как и на карте. Необходимо отметить, что если под Вашим курсором на экране появилась квадратная пластина, это значит, указанное место расположено на возвышенности. Это следует учитывать при планировании дальнейших действий, т.к., например, стрелять сверху-вниз весьма удобно, а вот наоборот — могут возникнуть проблемы с точностью. Как и при задании перемещения по карте, двойное нажатие на левую клавишу мыши означает, что

агенты направятся в указанную точку бегом. Кроме того, агенты могут брать оружие, аптечки или чемоданчики, найденные на экране (как правило, оставшиеся после уничтожения группы их владельцев). Для того, чтобы взять предмет, подведите к нему курсор, при этом вместо курсора появится изображение "железной руки", а в правой нижней части экрана — панель со схематическим изображением лежащего предмета, и нажмите левую клавишу мыши. Взятый предмет (кроме чемоданчиков) тут же появится в консоле оружия агента. Курсор может принять вид не только "руки", но и прицела, причем если перекрестье прицела белого цвета — значит цель находится слишком далеко, а вот если перекрестье красного цвета, следовательно, расстояние позволяет прицельно стрелять. Кстати, при атаке машины степень ее поражения отражается на шкале, появляющейся снизу машины после первого попадания в нее. Еще раз отметим, что команда "открыть огонь" подается после наведения прицела нажатием правой клавиши мыши. Также необходимо отметить, что как бы далеко ни разбрелись по экрану Ваши агенты, в любой момент можно увидеть их месторасположение, подведя курсор к номеру искомого агента и нажав правую клавишу мыши.

Вооружение

Одним из слагаемых Вашего успеха в выполнении миссии является правильный подбор вооружения агентов и хорошее знание свойств этого оружия. В этой главе мы дадим полный обзор всех возможных видов оружия и расскажем об их характерных особенностях.

В течение игры Вы можете пополнять свой арсенал новыми видами оружия, либо исследуя его, а затем покупая, либо отбивая в бою у противника. Во втором случае Вы можете использовать найденное оружие, но, так сказать вслепую, то есть не имея о нем никакой информации этому это оружие необходимо исследовать.

Виды оружия:

UZI — узи. Использует кинетическую энергию. Имеет минимальную мощность, средний радиус действия, требует минимальных затрат энергии. Это оружие активно использовалось в уличных боях середины двадцатого века. Узи — это девятимиллиметровый малогабаритный пистолет-пулемет, являющийся базовым оружием Еврокорпорации. Его основным достоинством является небольшая цена.

MINIGUN — миниган. Использует кинетическую энергию. Мощность этого оружия значительно выше мощности узи, это же можно сказать и о прицельной дальности стрельбы, что делает его гораздо более удобным оружием. Однако его стоимость втрое превышает стоимость узи. Миниган — это 20 миллиметровый малогабаритный многоствольный пулемет, использующий плазменную энергию.

PULSE LASER — лазер. Использует электромагнитную энергию. Обладает большей мощностью поражения, чем миниган, и большим радиусом прицельной стрельбы при меньшем потреблении энергии. Все это делает его еще более удобным оружием. Заметим, что, если при его использовании задержать нажатой клавишу мыши, то пучок лазера будет более концентрированным, — то есть убойная сила повышается, но меньше становится радиус поражения. Действие лазерного ружья основано на использовании газа — тризодиума 89. Все вышеперечисленные его достоинства вполне оправдывают большую цену лазера по сравнению с миниганом и узи.

ELECTRON MACE — электронный разрядник. Использует электромагнитную энергию. По мощности, радиусу действия и используемой энергии полностью идентичен лазеру. Это оружие — результат революционных открытий ученых, работающих на Церковь. Проще говоря, это разновидность мощного электрического шокера. Представители Синдиката не могли разработать такой при-

бор, т.к. используемая в нем энергия всегда была для них недоступна. Прибор использует природную энергию субатомного управления для достижения минимального уровня затрат персональной энергии даже за счет возможных перегрузок. Это весьма перспективная технология.

LAUNCHER — переносная ракетная установка. Использует кинетическую энергию. Обладает очень большей убойной силой и большим радиусом действия. Заметим, правда, что при этом она потребляет гораздо больше энергии, чем лазер или электронный разрядник, то есть ей требуется гораздо больше времени на перезарядку. Кроме того, данная установка почти вдвое дороже. Она стреляет самонаводящимися ракетами, которые способны разрушить гиростабилизацию цели или полностью уничтожить ее.

NUCLEAR GRENADE — ядерная граната. Использует энергию расщепления атома. Мощность ядерной гранаты близка к максимально возможной. К ее несомненным достоинствам относится и то, что это единственная взрывчатка, которую можно задействовать, не подходя близко к месту предполагаемого применения, т.е. просто бросить ее, как обычную гранату. Радиус действия невелик, а вот потребляемая энергия достаточно большая. Обладает фактически двумя поражающими факторами, так как, помимо обычной энергии взрыва, поражает цели и жестким рентгеновским излучением. Оружие очень эффективно против больших групп живой силы противника, но применять следует при наличии достаточно большого расстояния до цели.

PERSUADERTRON — персуадетрон. Использует пси-энергию. Его мощность минимальна, как и радиус действия, — для его применения Вам необходимо подойти вплотную к объекту. Потребляемая мощность практически нулевая. Этот прибор предназначен для развития максимального уровня мозговой деятельности жителей, преданных Синдикату. Кроме того, несмотря на небольшую мощность, персуадетрон способен убедить любого горожанина без лишних вопросов следовать за контролирующим его агентом, при этом, если представится возможность, такой человек обязательно вооружится и, в случае нападения, будет сражаться на стороне агента. Только с помощью этого прибора можно выполнить миссии, где заданием служит отыскать ученых и убедить их работать на Синдикат. При этом необходимо учитывать, что мощность персуадетрона тем больше, чем большее число жителей было уже убеждено.

DESRUPTER — дисраптер. Использует электромагнитную энергию. Все технические показатели минимальны, т.е. эффективен только при непосредственном контакте с целью. Этот прибор активирует резонансные ионные волны, что оказывает действие, обратное действию персуадетрона, т.е. лица, прошедшие обработку персуадетроном, оказавшись в поле дисраптера, возвращаются к своему первоначальному статусу. Проще говоря, если Вы обработали кого-то персуадетроном, опасайтесь противника с дисраптером. И наоборот, перед включением своего персуадетрона обработайте цель сначала полем дисраптера для снятия чуждых воздействий.

FLAMER — огнемет. Использует химическую энергию. Мощность огнемета, радиус поражения и потребляемая энергия невелики. Зато весьма привлекательна его цена. Огнемет использует горящий напалм, что довольно эффективно для поражения большого скопления народа.

PSYCHO GAS — психический газ. Использует химическую энергию. Имеет минимальную мощность при весьма среднем радиусе действия. Зато потребляемая энергия велика. Исследования в области свойств наркотических веществ существенно продвинулись с исследованием планеты Фэнгус, что позволило создать весьма опасный галлюциноген. Ручная канистра содержит взвесь спор Фэнгул и кислородосодержащую составляющую, которые и образуют

токсичное облако при распылении. Применение психогаза приводит к полной или частичной потере ориентации у противника, способствует развитию паники и рекомендуется для использования при больших скоплениях противника, когда другие средства могут оказаться неэффективны. Оружие приводит к непредсказуемым последствиям.

KNOCKOUT GAS — паралитический газ. Использует химическую энергию. Имеет те же технические характеристики, что и психогаз. Имеет еще меньшую стоимость. Эта ручная граната содержит нервно-паралитический газ, полностью нейтрализующий всех, попавших в облако поражения, но на ограниченное время. Следовательно, использование газа имеет смысл, например, при необходимости пройти через территорию, контролируемую большой группой противника, для перегруппировки.

ION MINE — ионная мина. Использует электромагнитную энергию. Мощность минимальна, радиус действия — также, т.е. она воздействует только на объект, находящийся непосредственно над ней. Потребляемая энергия средняя. Мина создает электромагнитное импульсное поле, уничтожающее все органические объекты. Машины, киборги испытывают режим перегрузки. Кроме того, мина полностью снимает последствия воздействия персуадетрона, действуя гораздо мощнее дисраптера. Это свойство может Вам пригодиться при перевербовке особо ценных агентов противника.

HIGH EXPLOSIVE — взрывчатка. Использует кинетическую энергию. Мощность этого оружия близка к максимальной, правда, при небольшом радиусе действия. Потребляемая энергия небольшая. Взрывчатка вызывает глобальные разрушения зданий в зоне взрыва, уничтожает машины, не говоря уже о живой силе. Очень эффективна для уничтожения превосходящих сил противника, локализованных в одном месте. При использовании взрывчатки нельзя забывать о необходимых мерах предосторожности — необходимо успеть до взрыва отвести своих бойцов на безопасное расстояние во избежание их поражения. Эта задача облегчается благодаря таймеру, применяемому при использовании взрывчатки, который вовремя предупредит об опасности (за несколько секунд до взрыва включается звуковой сигнал).

LONG RANGE RIFLE — дальнобойный карабин. Использует кинетическую энергию. Обладает почти максимальной мощностью, имея при этом максимальный радиус поражения. Потребляемая энергия не слишком велика. После каждого выстрела требуется полная перезарядка, т.е. необходимо накопить энергию для следующего выстрела, что не очень удобно при близком контакте с противником. Зато при стрельбе с большого расстояния и из укрытия, карабин просто незаменим. Его мощность и точность стрельбы делает карабин непревзойденным снайперским оружием. Используя карабин, Вы можете с минимальными потерями справиться с превосходящими силами противника.

SATELLITE RAIN — метеоритный дождь. Использует ядерную энергию. Мощность максимальна. Радиус поражения — близок к максимальному. Практически не требует затрат энергии. Каждый метеорит содержит сплав вольфрама, заключенный в управляемую боеголовку. Тепловые процессы в атмосфере нагревают боеголовку до температуры плавления, что и вызывает плазма-дождь, производящий значительные разрушения. Использование этого вида оружия равносильно десяти ядерным взрывам, суммарная зона поражения очень велика — не забудьте отвести своих агентов на достаточное расстояние.

PLASMA LANCE — плазмомет. Энергетическое оружие, обладающее довольно большой мощностью. Радиус поражения достаточно велик. Потребляемая энергия средняя. Это оружие — результат исследований в области электрон-

ной аннигиляции. Плазмомет использует поляризующий луч, образующий поле, преобразующее молекулы воздуха в плазму, при контакте с которой материя испаряется. Он буквально опустошает зону поражения.

RAZOR WIRE — колючая проволока. Использует кинетическую энергию. Имеет небольшую мощность. Радиус поражения минимален, т.е. действует только при непосредственном контакте. Требуемая энергия невелика. Проволока имеет неограниченную длину (т.е. Вы можете использовать ее сколь угодно часто), весьма тонка и имеет много остро заточенных шипов. Это оружие очень эффективно для охраны какого-либо замкнутого участка, узких проходов между зданиями. Несколько рядов проволоки уничтожают не только людей, но и кибернетические механизмы и даже способны причинить вред машинам.

TRIGGER WIRE — взрывающаяся колючая проволока. Использует кинетическую энергию. Обладает большой мощностью. Радиус поражения минимален, действует при непосредственном контакте. Маленькая требуемая мощность. Проволока имеет толщину всего в несколько молекул, поэтому ее практически невозможно обнаружить, даже с помощью специальной техники. Очень полезна для охраны чего-либо, при установке на предполагаемом пути противника.

PERSUADERTRON II — персуадетрон 2. Использует психическую энергию. Все технические показатели минимальны. Для его работы необходим непосредственный контакт с объектом. Принцип его работы такой же, как и у персуадетрона, но он обладает большей эффективностью. Был разработан учеными Церкви для обращения в свою веру.

STASIS FIELD — замедляющее поле. Обладает небольшой мощностью и средним радиусом действия. Необходимая энергия средняя. Поле оказывает эффект замедления времени на все, что попадает в него, т.е. все процессы в поле резко замедляются, что делает цели гораздо более доступными для других видов оружия.

CHROMOTAP — хромотап. Имеет невысокую мощность и небольшой радиус поражения при невысокой требуемой энергии. Этот прибор использует технологию, позволяющую использовать электрохимическую энергию уничтожаемого объекта. Он извлекает энергию из органической материи на клеточном уровне и пересылает ее на контроллер. Его особой функцией является забирание такой энергии у погибших агентов для предотвращения ее потери.

DISPLACETRON — дисплейсетрон. Обладает минимальной мощностью, средним радиусом действия, требует большое количество энергии. Использует ядро сверхплотной материи, возникающее в стробоскопическом статическом золе, для временного исчезновения объекта. Что-либо, попавшее в поле, полностью исчезает — на его месте Вы можете видеть только синее пульсирующее поле, но это временный эффект — через некоторое время объект материализуется в этой же точке без всякого для себя вреда. Из вышесказанного следует, что это поле можно использовать, как для временной нейтрализации объектов противника, так и для маскировки своих агентов.

CERBERUS IFF — церберус. Имеет достаточно большую мощность и довольно большой радиус действия. Потребляемая энергия большая. Этот электронный гвардеец предназначен для охраны территории, оснащен лазерной винтовкой. Самостоятельно открывает огонь по живым целям, оказавшимся в зоне поражения. По типу воздействия аналогичен колючей проволоке.

CLONE SHIELD — маскировщик. Использует биологическую энергию. Требует довольно много энергии. Агент, использующий этот прибор, полностью лишается защитного поля. Использование прибора приводит к маскировке агента

под мирного жителя, что особенно полезно при выполнении задачи тайного проникновения на территорию противника.

MEDIKIT — аптечка. Ее использование позволяет полностью восстановить жизненные функции агента, причем немедленно. Действие прибора однократно, т.е. в миссии Вы можете только один раз использовать аптечку, а для следующей миссии Вам придется снова ее покупать.

AVTOMEDIKIT — автоматическая аптечка. Ее действие полностью аналогично простой аптечке, с той лишь разницей, что эта — более совершенная ее версия, она сама определяет критический уровень повреждений и самостоятельно действует. Необходимо учитывать, что автоматической аптечке необходимо некоторое время для срабатывания, поэтому рекомендуется на некоторое время отозвать пораженного агента с поля боя.

Модернизация киборгов

Вы уже знаете, что можно превратить своих агентов в киборгов, что повысит их шансы на выживание и успешное завершение операции в целом. Дело в том, что от миссии к миссии противник и применяемое им оружие будут совершенствоваться, следовательно, — будет расти убойная сила этого оружия. Поэтому, чтобы достойно противостоять ему, Вам необходимо также модернизировать свою группу, именно превращение агентов в киборгов позволит увеличить их скорость, улучшить защиту, меткость, т.д.

Итак, рассмотрим основные характеристики различных уровней апгрейта (усовершенствования) частей тел киборгов:

BODY LEVEL 1 — тело первого уровня. Именно его Вы должны купить агенту первым, а уже потом думать о других частях. Его мощность и пластичность ниже среднего уровня. Для значительного увеличения шансов на выживание данного агента на территории противника, защитите все жизненно важные органы агента тройным сплавом титания. Превратив его в киборга, Вы значительно увеличите его защиту и энергетическую мощность.

BODY LEVEL 2 — тело второго уровня. Мощность и пластичность такого тела значительно выше среднего уровня. В строении такого тела использована сотовая суперструктура, делающая его более мощным, чем предыдущая модель и более прочным. Все это позволяет резко уменьшить риск критического уровня поражения агента, что увеличивает его шансы на победу.

BODY LEVEL 3 — тело третьего уровня. Имеет максимальную мощность и пластичность. Сухожилия из пластика заменены стальным микроволокном, делая киборга значительно более выносливым. Кроме того, тело третьего уровня обеспечивает киборгу защиту от всех видов нервно-паралитического оружия.

LEGS LEVEL 1 — ноги первого уровня. Выходная мощность близка к среднему значению, пластичность невелика. Сделанные из пластичного материала, прекрасно взаимодействующие с органическими частями тела, такие искусственные ноги обеспечивают немедленное улучшение физических показателей и увеличение скорости перемещения агента.

LEGS LEVEL 2 — ноги второго уровня. Их выходная мощность и пластичность превышают среднее значение. Такой кибернетический механизм приводит к резкому увеличению скорости передвижения, выносливости, улучшению здоровья агента, позволяет действовать с гораздо большей оперативностью.

LEGS LEVEL 3 — ноги третьего уровня. Обладают максимальной мощностью и пластичностью. В ногах третьего уровня фибро-оптические нервные связи были заменены на нейрочувствительный пластик. Их наличие способствует наилучшему выполнению задания.

ARMS LEVEL 1 — руки первого уровня. Мощность и пластичность — невелики. С вольфрамовыми волокнами и стальными сухожилиями таких рук Ваши агенты поймут, что такое возможность мгновенного, идеально точного прицеливания, причем при экономном расходе энергии. Кроме того, как и любое кибернетическое устройство, руки улучшат физическое состояние агента.

ARMS LEVEL 2 — руки второго уровня. Обладают достаточно высокой мощностью и пластичностью. Как и предыдущая модель, обеспечивают точность прицеливания, но на большее расстояние и не только при прямой видимости.

ARMS LEVEL 3 — руки третьего уровня. Имеют близкую к максимальной мощность и пластичность. Новое слово в кибернетической технологии. Такие руки обеспечат Вашим агентам наивысший рейтинг успешного прохождения миссий.

BRAIN LEVEL 1 — мозг первого уровня. Мощность и пластичность невелики. Этот орган позволяет принимать наиболее правильные, независимые решения. В голове содержатся алмазные процессоры в трехмерной матрице интеграции самообучающегося решающего устройства. Это усиливает точность восприятия, обеспечивает своевременную диагностику организма и его наилучшую защиту.

BRAIN LEVEL 2 — мозг второго уровня. Имеет небольшую мощность и пластичность. Голографическое ядро памяти уменьшает запаздывание реакции, увеличивает дальность работы персуадетрона и длину сигнала. Также увеличивается сопротивляемость киборга обработке персуадетроном противника. Эта модель обеспечивает восприятие более полной картины происходящего и более точный контроль за состоянием самого киборга, что поднимает его планку выживаемости.

BRAIN LEVEL 3 — мозг третьего уровня. Обладает почти максимальной мощностью и пластичностью. Это результат апогея развития технологии искусственного интеллекта. Эта модель не только обеспечивает наилучший контроль за жизненными показателями киборга, но и гарантирует высокоточное слежение за целью. С созданием такого прибора стал возможен полный переход к искусственному интеллекту без потери всех биологических показателей и свойств живого мозга.

Секреты прохождения миссий

Как Вы уже, наверное, поняли, каждая миссия этой интереснейшей игры неповторима, имеет присущие только ей особенности, маленькие хитрости. Ваш противник от миссии к миссии становится все более коварен и непредсказуем, его военное мастерство растет. Итак, обсудим некоторые маленькие секреты прохождения миссий (для варианта игры за Еврокорпорацию).

Миссия 0

Лондон. Цель задания — подавить беспорядки.

Было получено сообщение о возможном проникновении бунтовщиков на территорию подземной станции. Персонал станции охраняет ее территорию от вторжений. Необходимо послать туда агентов для уничтожения обнаруженной группы бунтовщиков.

Особых тонкостей в этой миссии нет. Для предотвращения нападения на Ваших агентов персонала станции, рекомендуется при прохождении мимо них переходить в режим скрытого ношения оружия.

Миссия 1

Детройт. Цель задания — разыскать и уничтожить служителей Церкви Новой Эпохи (MEMBERS OF THE CHURCH OF THE NEW EPOCH), нейтрализовать повстанцев (U-UNGUIDED CITIZENS).

На момент получения задания сложилась критическая ситуация. Служителями Церкви была атакована информационная система "Утопия" (UTOPIA), информационная инфраструктура подвергается большой опасности. Ситуация в регионе выглядит крайне скверно. Был атакован информационный центр Детройта, в результате в систему был занесен интеллектуальный вирус, называемый HARBINGER, перемещающийся от одного информационного центра к другому быстрее, чем в состоянии отслеживать Еврокорпорация. Вирус резко увеличивает вероятность отказов электронных чипов. Кроме этого, служители Церкви усилили свою пропаганду, транслируемую по захваченным каналам Еврокорпорации. Все вышесказанное требует немедленного задействования Ваших агентов. Необходимо заметить, что все последователи Церкви одеты в белые плащи, что облегчает их поиск.

Для скорейшего выполнения задания можно посоветовать сесть на одной из городских автостоянок в свободную машину и далее перемещаться в ней. Это увеличит Вашу защищенность, т.к. теперь для того, чтобы добраться до Вас, необходимо будет сначала уничтожить автомобиль, а это не так просто. Ну и не забывайте подбирать новое оружие и следить за картой в поисках целей.

Миссия 2

Гонконг. Цель миссии — перевербовать техников ядерной станции Ямагуши.

Биджинг. Цель миссии — перевербовать руководителей корпорации Ямагуши.

Несмотря на успешно проведенную операцию в Детройте, вирус продолжает свою разрушительную деятельность. Срочно налаживаются новые каналы связи, но хаос нарастает, необходимо вмешаться, дабы помочь Еврокорпорации выиграть время. В Гонконге была предпринята попытка создать независимое предприятие по производству чипов. Планы Ямагуши предполагается сорвать, так сказать, за два хода.

Во-первых, необходимо, чтобы агенты захватили энергетическую ядерную станцию, принадлежащую Ямагуши, и убедили (с помощью персуадетронов) ее техников работать на Еврокорпорацию, т.к. без них ядерный реактор может выйти в режим перегрузки, что может привести к взрыву, что вполне бы устроило Ямагуши.

Во-вторых, для полного завершения миссии необходимо нанести визит непосредственно в офис компании Ямагуши, найти, локализовать и перевербовать ее руководителей, нейтрализовать всех агентов противника.

Как уже стало понятно из задания, для выполнения миссии необходимо купить хотя бы паре агентам персуадетроны. Ну и весьма полезно использовать машины для перемещений внутри квадрата.

Миссия 3

Женева, Ванкувер и Маточкин Шар — тройная миссия. Цель задания — найти и перевербовать ученых.

Успешное завершение миссии позволит совершить качественный скачок в области исследований искусственного интеллекта. Завербованные руководители Ямагуши рассказали о местонахождении столь необходимых нам ученых. Есть мнение, что они с удовольствием согласятся работать на Еврокорпорацию.

Необходимо помнить, что Церковь ни на секунду не прекращает своей работы по вербовке населения. Ее последователи верят в близкий конец света и действуют в соответствии с "Книгой катаклизмов", уверяя горожан, что только Церковь может помочь им спастись. Кроме того, следует знать, что персуадетроны не действуют на последователей Церкви. Церковь создала ряд приборов, действие которых совершенно не понятно ученым Синдиката. Поэтому необходимо тщательно собирать все неизвестное оружие для проведения дальнейших исследований.

Миссия 4

Сингапур. Цель миссии — сопроводить машину с деньгами в эвакуационную зону.

Основной проблемой, требующей Вашего внимания, является секретная организация Сингапура, провозгласившая город независимым. Она собирается вывезти из него все денежные средства под охраной вооруженного эскорта. Времени на уничтожение банка нет, т.к. Вы рискуете не успеть выполнить операцию. Но есть шанс уничтожить военизированный конвой прежде, чем он попытается выполнить задачу.

Для оптимально-быстрого выполнения миссии рекомендуется подобрать два дальнобойных карабина, оставшихся после уничтожения противника буквально на первых шагах миссии. Эти карабины, являясь прекрасным снайперским оружием, помогут Вам перебить охрану до того, как Вас заметят. После этого Вашей основной целью станут водители машин эскорта, прогуливающиеся возле банка. Здесь очень важна Ваша оперативность и меткость — ни в коем случае нельзя дать водителям сесть в машины — это будет означать провал миссии. А вот после их уничтожения можно спокойно садиться в броневик с деньгами и ехать в эвакуационную зону. Успешное выполнение этой миссии надолго обеспечит Вас деньгами для проведения исследований, модернизации агентов, покупки новейшего оружия.

Миссия 5

Феникс. Цель миссии — уничтожить охрану храма Церкви и украсть чемоданчик с секретными документами.

Евросиндикат уже неоднократно мог наблюдать действие некоего оружия Церкви, воздействующего непосредственно на мозг. Хотелось бы узнать о нем возможно больше с целью дальнейшего анализа и проведения собственных новых разработок в этой области. Кроме того, это могло бы помочь перевербовывать некоторых служителей культа. Как стало известно, именно в Фениксе находится Храм культистов, именно здесь их влияние наиболее сильно, они способны обращать в свою веру тысячи горожан. Это необходимо остановить. Для этого требуется направить агентов в храм и, уничтожив там всю охрану, завладеть секретными документами, в которых описывается прибор аналогичный персуадетрону, но более мощный.

При прохождении миссии можно использовать местных жителей как дополнительные силы поддержки. Для этого их необходимо обработать персуадетроном и позволить им собрать оружие. В результате у Вас будет не 4 агента, а гораздо больше. Особенно они Вам могут пригодиться уже в храме, куда прибудет летающая машина зелотов.

Миссия 6

Рим. Цель миссии — уничтожить всех бунтовщиков и предотвратить опасность, грозящую Синдикату, уничтожив гарнизон.

В Риме с полной силой проявил себя вирус, посланный Церковью. Хаос в лице бунтовщиков выплеснулся на улицы, разрушая дома, убивая мирных жителей, захватывая город квартал за кварталом. Вирусом был заражен весь гарнизон, теперь полностью подлежащий уничтожению.

В этой миссии имеется сразу несколько "подводных камней". Для обеспечения большей безопасности рекомендуется не лезть в самое пекло сразу, а как можно больше пользоваться дальнобойными карабинами. Кроме того, следует помнить, что многие бунтовщики вооружены минами, которые надо либо быстро подбирать, либо отходить на безопасное расстояние. Причем даже успешно справившись с бунтовщиками и зелотами, Вам не придется расслабляться. Вас будут ждать еще и механические пауки-полицейские. Их очень эффективно уничтожать сверху вниз, находясь на какой-либо возвышенности. Вашей следующей целью будет гарнизон. Попасть на его территорию Вы сможете, либо взорвав во-

рота, либо взяв машину у полицейского участка (в режиме скрытого ношения оружия) и въехав на ней на территорию самого гарнизона.

Миссия 7

Гонконг, Биджинг и Феникс — тройная миссия. Цель миссии — нейтрализовать изменивших агентов.

Как стало известно, деятельность Еврокорпорации находится под пристальным наблюдением группы агентов, изменивших идеям Синдиката. Спутниковые станции наблюдения, принадлежащие Еврокорпорации, засекли их местоположение. Команда Ваших агентов должна найти их и нейтрализовать: либо завербовав, либо уничтожив. Благодаря найденной в Храме Феникса секретной документации, удалось пролить свет на секретное оружие Церкви. Это аналог персуадетрона, но обладающий гораздо более мощным воздействием, кроме того, он непосредственно связан с датчиком жизненных показателей зелота, в момент гибели которого включается система самоуничтожения. Вот почему на телах зелотов никогда не было найдено это оружие. Группа ученых Синдиката начала работу над более мощной моделью персуадетрона, которая могла бы действовать даже на зелотов.

При прохождении миссии в Гонконге Вам понадобится автомобиль, чтобы въехать в ворота базы, где находится агент. После его уничтожения необходимо максимально быстро отправиться в зону эвакуации, т.к. практически сразу мост и близлежащие здания взрываются, причем это нельзя предотвратить.

В Биджинге, чтобы попасть к агенту, Вы должны будете преодолеть ущелье, проходящее в цепи скал и охраняемое церберусами противника. Их можно уничтожить с помощью карабинов, не вступая в контакт, а затем полезно натянуть в ущелье колючую проволоку — это остановит преследующую Вас охрану.

В Фениксе также полезно воспользоваться машиной.

Миссия 8

Рим. Цель миссии — перевербовать агента.

Лидер группы изменивших агентов бежал в Рим, где атаковал один из внешних постов. Однако руководство Евросиндиката приняло решение о повторной вербовке этого агента. На принятие этого решения повлияли некоторые факты, касающиеся его талантов. Дело в том, что именно ему удалось превратить неуправляемую толпу бунтовщиков в дисциплинированную военную силу. Осуществить столь серьезный шаг ему удалось во многом благодаря его незаурядному интеллекту. Кроме того, он является еще и выдающимся математиком. Все это делает его просто незаменимым для научных планов Синдиката. Этого агента отличает еще и потрясающая способность появляться и исчезать непонятным образом, несмотря на новейшие средства обнаружения, он появляется столь же неожиданно, как привидение. Одному богу известно, почему столь талантливый человек связался с бунтовщиками.

Буквально на первых же шагах данной миссии перед Вами встанет задача проникновения на закрытую территорию, вход на которую возможен только через ворота. В ворота можно либо въехать на машине (но на этом экране нет ни одной свободной машины), либо взорвать их. Для этого необходима мина, которую желательно заранее купить для одного агента, либо, уничтожив одного из бунтовщиков, подобрать его мину (это следует делать быстро, иначе мина взорвется прежде, чем Вы ее возьмете). После проникновения на базу перед Вами встанет главная задача миссии — вербовка агента, что сделать совсем не просто. Простая обработка персуадетроном ничего не даст, она слишком слаба для такого интеллектуала. Поэтому, для полной гарантии выполнения задания, сначала обработайте его дисраптером для нейтрализации предыдущих обработок мозга (для этого достаточно одного из Ваших агентов с включенным дисраптером поставить на пути агента к его машине), затем на некотором расстоянии от машины, но на пути агента, положите ионную мину. Кроме того, прежде чем "выкуривать" данного агента из его укрытия, Вам необходимо вер-

нуться в город и обработать персуадетроном как можно больше жителей и уже с ними вернуться к машине агента. Дело в том, что эти люди увеличат мощность Ваших персуадетронов, что и позволит, в конечном счете, завербовать этого "гиганта мысли".

Миссия 9

Нью-Йорк. Задача миссии — завербовать Дженифер Такс.

В Нью-Йорке активизировала свою деятельность некая североамериканская корпорация, действующая под вывеской Ново-Атлантического Альянса. Ее деятельность вызывает быстрое разрушение коммуникационных систем Утопии. Как стало известно, Дженифер Такс использовала свое служебное положение для доступа в международную информационную систему с целью поиска группы ученых. Руководству Синдиката необходимо получить всю информацию об этих ученых и их местонахождении. Для этого необходимо, чтобы группа Ваших агентов проникла в офис Ново-Атлантического Альянса, разыскала мисс Такс и завербовала ее. Сложность этого задания заключается в том, что офис находится под очень сильной охраной, проникнуть в него силой Вам вряд ли удастся. Поэтому Евросиндикат будет отслеживать по своим информационным каналам все перемещения охранников и, как только кто-либо из них покинет территорию офиса, сообщит об этом с целью его последующей вербовки группой и проникновения в офис по его идентификационному ключу. Также необходимо знать, что полиция города находится в состоянии повышенной боевой готовности.

Итак, для успешного прохождения миссии Вам следует вначале завербовать одного из охранников. Затем надо будет найти машину, на которой Вы смогли бы вместе с ним въехать на территорию офиса. Следует отметить, что эту машину попытается взорвать один из бунтовщиков, подложив под нее мину, эту мину лучше всего подобрать до взрыва. Ну а уж в офисе все будет зависеть только от Вашего воинского таланта.

Миссия 10

Сантьяго, Кейптаун, Буэнос-Айрес, Аделаида — состоит из четырех заданий. Цель миссии — найти и завербовать ученых.

Информационная система Синдиката перехватила зашифрованное послание того самого суперученого, которого группа завербовала в восьмой миссии, где он открыто призывал бунтовщиков к восстанию, причем не только против Синдиката, но и против Церкви. К несчастью, его призывы ко всеобщей анархии свидетельствуют о нестабильности психики. В связи с этим, для Синдиката крайне важно завербовать ученых, о которых рассказала Дженифер Такс, т.к. именно с этими группами работал суперученый над своими проектами, и их присутствие может способствовать его выходу из кризиса.

В Сантьяго Вам придется воспользоваться железной дорогой, чтобы попасть к ученому, который находится под вооруженной охраной во дворе здания, образующего круг. Входа во двор не существует, следовательно, здание необходимо взорвать, причем мину следует подложить под его прямолинейный участок, иначе обрушавшаяся половина здания погребет под собой и самого ученого. Получив доступ во двор, Вы можете, воспользовавшись дальнобойными карабинами, снять охранников, но не подходите к ученому. Затем Вам лучше отойти под прикрытие двух рядом стоящих высотных зданий и дождаться прилета двух воздушных машин противника. Эти здания позволят Вам без потерь отразить их атаку. Вот теперь, убедившись, что Вы уничтожили все силы противника, можно идти вербовать агента (с помощью персуадетрона).

В Буэнос-Айресе можно воспользоваться колючей проволокой и дальнобойными карабинами для скорейшего и безопасного уничтожения охраны ученого.

В Кейптауне лучше всего даже не пытаться войти через ворота, а проникнуть на территорию, где обосновалась исследовательская группа, через пробоину в стене. А вот вторую стену придется все-таки взорвать, причем не около здания,

а около его дальнего угла, чтобы не нанести вред ученому. Ну а дальше Вам понадобится только умение метко стрелять.

В Аделаиде также большую помощь Вам окажут снайперы. Их лучше всего посадить в машину, припарковать которую следует на максимально возможном расстоянии для ведения прицельной стрельбы из карабина. Таким образом, Вы сможете уничтожить врага, не подвергая своих агентов лишней опасности.

Миссия 11

Крисчерч. Цель миссии — охрана объекта пересылки.

Группа ученых разработала машину, способную резко увеличить интеллектуальные способности любого человека. Эта идея была воплощена в жизнь учеными Церкви. Завербованная Синдикатом команда ученых также была занята в этом проекте, но они не знали всех тонкостей и не смогли много рассказать о нем. Десять членов команды образовали мощный коллективный разум, называемый проектом С3, под командой суперученого. Все они являлись элитой ученых Синдиката. Месяц назад они, проявив преступную самонадеянность, решили самостоятельно воплотить свой проект в жизнь, что и было сделано в обстановке строжайшей секретности. Необходимо захватить этот сверхважный объект и охранять его от вторжений.

При прохождении этой миссии следует опасаться летающих машин противника, использовать карабины дальнего боя и колючую проволоку.

Миссия 12

Рейкявик — установить, что случилось с проектом С3 и активировать пункт связи с Нууком.

Нуук — установить контроль над городом.

В Рейкявике группа агентов должна исследовать деятельность команды проекта С3. Причем следует заметить, что в данном регионе можно ожидать активности любого рода, поэтому желательно быть готовым к любым неожиданностям и проявлять максимальную бдительность. Нуук же вообще может оказаться стертым с лица Земли, так как там наблюдается активизация деятельности Церкви. Поэтому, как только Вы завершите свою работу в Рейкявике, активируйте линк, связывающий его с Нууком, и, при необходимости, отправляйтесь туда для наведения порядка и установления контроля над ситуацией.

Для успешного прохождения миссии полезно расставлять церберусов во всех стратегически важных проходах, натягивать колючую проволоку, также весьма поможет Вам захват летающей машины противника. По ходу миссии перед Вашими агентами будет поставлена задача завербовать ученого, который будет пытаться скрыться от Вашей группы по пневмотрубам. Послав за ним одного из агентов, можно отправить второго с персуадетроном к выходу из этой пневмотрубы, чтобы "тепло" встретить его.

Миссия 13

Лондон. Цель миссии — обеспечить максимальную секретность при проведении собрания ученых.

На данный момент стало достоверно известно, что группа ученых С3 разработала устройство, позволяющее качественно улучшить умственные способности любого человека. Один из ученых проверил на себе действие этого прибора. Результаты этого уникального эксперимента были зафиксированы в его дневнике. В этом дневнике содержатся указания на другую его книгу, где ученый разъясняет некоторые теоретические посылы некоторых наук, — эту книгу он назвал "Кодекс". Копию данной книги получили ученые Синдиката в результате шпионской деятельности Ваших агентов. В "Кодексе" содержатся важнейшие сведения из области математики, квантовой физики, генетики, новые разработки, затрагивающие военную сферу и системы искусственного интеллекта. Возникли разногласия между ведущими учеными, в результате чего эти разработки попали в руки Церкви, т.е. возникла реальная опасность их использования для унич-

тожения Синдиката. Эта напряженная ситуация и вызвала необходимость срочного проведения секретного совещания, посвященного обсуждению "Кодекса". Перед полицией также поставлена задача обеспечения режима секретности, т.е. в этой миссии полиция — Ваш союзник.

Необходимо учесть, что для срыва собрания по всему квадрату разбросаны группы террористов, которые только ждут подходящего момента для совершения нападения. Лучше им не предоставлять даже малейшего шанса для этого, а первыми разыскать их и уничтожить, однако, не забывая о безопасности совещания.

Миссия 14

Токио. Цель миссии — спасти профессора Дреннана, захваченного Церковью.

Бангкок. Цель миссии — сопроводить профессора в представительство Еврокорпорации без эксцессов.

Профессор Дреннан был похищен. Труд, над которым он работал, уничтожен. Это случилось непосредственно после митинга и явилось результатом блестяще разработанной операции зелотов. Следящая система Еврокорпорации все еще отслеживает профессора на своих мониторах, в настоящее время он находится в Токио. Его необходимо освободить и переправить в секретное убежище, расположенное в Бангкоке, куда и должна его сопроводить Ваша группа.

В Токио Вам предстоит много стрелять, в связи с этим полезно вооружиться дальнобойными карабинами и ракетными установками. Кроме того, можем посоветовать отправить Ваших агентов на территорию сквера, огороженного забором. Его вход можно использовать как ловушку для зелотов и бунтовщиков, если натянуть поперек несколько рядов колючей проволоки.

В Бангкоке Ваша задача усложняется: требуется охранять профессора на всем пути его следования. Сложность заключается в том, что профессор Вам не подчинен и движется только одному ему известным маршрутом. Т.е. у группы нет возможности выбрать безопасный путь. Поэтому Вам придется, отслеживая перемещения профессора, успевать уничтожать врагов, оказавшихся на пути его следования.

Миссия 15

Гавайи. Цель миссии — обеспечить безопасность секретного собрания персонала Еврокорпорации в Гонолулу.

Профессор Дреннан успешно добрался до места назначения и уже успел рассказать много нового об исследованиях, проводимых ведущими учеными Церкви, — так называемой "Группой девяти". Ему стали известны некоторые планы Церкви относительно Синдиката. Что касается Гонолулу, то его руководство заявило о своей готовности предоставить все свои ресурсы Синдикату. Там должна состояться встреча, на которой объединяющиеся стороны должны обменяться идентификационными ключами. Эта встреча должна пройти в атмосфере абсолютной секретности, которую и должна обеспечить Ваша группа.

Отправляясь на это задание, вооружите своих агентов дальнобойными карабинами, ракетными установками, колючей проволокой и ядерными гранатами, если, конечно, это оружие уже исследовано. Буквально с первых шагов миссии Вам придется применять хитрость для сохранения жизни охраняемым. Одного из агентов лучше всего оставить с группой на безопасном участке набережной. Остальные могут отправиться расчищать путь. При этом полезно использовать колючую проволоку и дальнобойные карабины для уничтожения живой силы противника, а вот против танка с ракетными установками эффективнее всего применить ракетную установку, причем стрелять лучше с возвышенности. Только после полной расчистки пути следования договаривающихся сторон можно возвращаться за охраняемыми. Причем учтите, что противник может появляться и из невидимой части экрана.

Миссия 16

Йоханнесбург. Цель миссии — найти и завербовать Люси де Саксо.

Информационная служба Еврокорпорации обнаружила местонахождение агента Церкви, который захватил профессора Дреннана. Это Люси де Саксо. Сейчас она находится в Йоханнесбурге. Эта информация передана одному старейшему агенту Еврокорпорации, ныне находящемуся в отставке — Ву. Он всегда отличался независимостью характера и решительностью действий. На него возлагают большие надежды. Его задача: найти и завербовать лучшего агента Церкви. Ее можно будет в дальнейшем использовать для вербовки новых агентов. Ву вооружен персуадетроном и полностью готов к выполнению возложенной задачи.

В этой миссии необходимо вначале уничтожить охрану Люси и других зелотов, находящихся на прилегающих территориях. Это можно сделать при помощи карабина. Затем следует уничтожить машину, около которой ходит де Саксо, а затем просто следовать за ней, пытаясь ее завербовать при помощи персуадетрона (хотя Вам это так и не удастся, однако, когда она дойдет до конечной цели своего маршрута — миссия будет считаться выполненной).

Миссия 17

Каир. Цель миссии — уничтожить Люси де Саксо.

В связи с тем, что персуадетрон агента Ву не смог оказать желаемого действия на де Саксо, а это означает, что Еврокорпорация никогда не сможет использовать ее в своих целях, принято решение о ее ликвидации. Для этой цели решено использовать группу агентов.

Для успешного выполнения этой миссии фактически Вам придется уничтожить всех представителей Церкви в данном квадрате, т.к. любая Ваша попытка приблизиться к Люси будет вызывать ее стремительное передвижение к ближайшему скоплению противника. Большую помощь в этом может оказать захват летающей машины и повсеместные взрывы.

Миссия 18

Севастополь — полная очистка города. Принято решение в дальнейшем заселить город заново, когда вновь заработают клонирующие фабрики.

Нью-Дели — уничтожить Дил Гонда. Подавить восстание.

Система искусственного интеллекта сообщает Вам, что спецагент, дающий задания группе, являлся двойным агентом и был только что уничтожен группой, т.е. что этот агент и Люси одно и то же лицо. Об этом было известно довольно давно. Мариц — Люси известила систему о своем решении проникнуть в Церковь с разведывательными целями. Ее верность впервые подверглась сомнению с исчезновением профессора Дреннона, т.к. только она имела все необходимые данные. Мариц объяснила свои действия проверкой агентов Церкви в связи с недоверием ей со стороны "Группы девяти". Но когда Мариц исчезла во второй раз, стало абсолютно ясно, что она окончательно перешла на сторону Церкви, и было принято решение о ее уничтожении. В связи с этим связь теперь будет вестись без посредников. В дополнение к вышесказанному, стало известно, что ожидается ряд террористических актов по всему периметру города, которые собираются осуществить восставшие под руководством бывшего суперученого Синдиката. Восстания были развернуты одновременно в Севастополе и Дели. Ситуацию в этих регионах требуется стабилизировать во избежание перерастания этих беспорядков во всемирный хаос, планируемый безумным ученым. Но самое главное, необходимо уничтожить Дил Гонда, перешедшего на сторону бунтовщиков, блестяще владеющего тактикой ведения боя. Его ликвидация фактически будет означать конец восстания.

При прохождении миссии может существенно помочь захват летающих машин, использование ядерных гранат и колючей проволоки. Кроме того, в Севастополе можно подобрать чемоданчики с деньгами, обозначенные на карте желтым цветом, это поможет Вам решить свои финансовые проблемы.

Миссия 19

Бахрейн. Цель миссии — уничтожить агентов-изменников. Необходимо уничтожить восставших до того, как они захватят пункт связи.

В Бахрейне сложилась крайне напряженная ситуация. Восставшие, благодаря имеющемуся у них тяжелому вооружению, захватили городские окраины. Их главная цель — уничтожение пункта связи. Этого нельзя допустить, т.к. на его восстановление понадобятся годы. Необходимо срочно очистить город от восставших, предотвратив фатальные последствия.

При прохождении этой миссии можно захватить танк, воспользовавшись клонирующей карточкой, т.е. замаскировавшись под мирного жителя. А справиться с летающими машинами противника может помочь тактика выманивания их по одной на уже очищенный от врага участок.

Миссия 20

Коломбо. Цель миссии — захватить орбитальный лифт. В этой миссии Вам будут выделены дополнительные силы.

Безумный ученый и его соратники сбежали, но они уже не представляют никакой угрозы. Вне периметра города они погибнут. После того как Церковь будет обезврежена, можно будет заняться поиском их тел. Стало известно, что "Группа девяти" намеревается отправиться из Коломбо на Лунную станцию с помощью орбитального лифта. План этой группы заключается в претворении в жизнь (но в военных целях) научных разработок Лунной станции. Они хотят сделать "судный день", предсказанный в их "Книге Катаклизмов".

Миссия многоэтапная. На первой ее стадии необходимо захватить орбитальный лифт, а для этого понадобится уничтожить всех зелотов в Коломбо. На второй стадии придется действовать уже без помощников на самой Лунной станции. Здесь Вам понадобится особая осторожность, т.к. любой взрыв на станции разрушит ее и приведет к провалу миссии.

Результаты прохождения миссии

После прохождения миссии или самостоятельной ее части Вы попадаете на экран показа результатов ее выполнения — DEBREIFING. Здесь отражены, так сказать, материальные итоги Вашей деятельности в заданном регионе, т.е. показано, какой ценой Вы выполнили задание, сколько агентов погибло, сколько завербовано новых, пострадали ли гражданские лица.

В левой части экрана расположены следующие показатели:

MISSION REFERENCE — показатель количества самостоятельных подмиссий. Он равен нулю, если миссия состоит из одного задания, в противном случае он показывает число еще не пройденных подмиссий.

MISSION STATUS — статус миссии. Показывает, завершена ли миссия полностью или задание еще будет продолжено.

CITY DROP TIME — время, проведенное в указанном регионе.

MISSION TIME ELAPSED — время, затраченное на прохождение миссии. Два последних показателя будут одинаковы, если миссия состоит из одной части.

INCOME — доход, т.е. сумма денег, поступившая на Ваш счет в результате прохождения миссии.

EXPENDITURE — расход, т.е. сумма денег, потраченная за время прохождения миссии (на исследования, покупку оружия, модернизацию киборгов).

CIVILIANS PERSUADED — количество завербованных Вами гражданских лиц.

MILITIA PERSUADED — количество завербованных милиционеров.

ADVERSARIES PERSUADED — количество перевербованных противников.

CIVILIANS KILLED — количество погибших гражданских лиц.

MILITIA KILLED — количество погибших милиционеров.

ADVERSARIES KILLED — количество уничтоженных противников.

AGENTS LOST — количество погибших агентов.

AGENTS GAINED — количество завербованных агентов.

В правой части экрана расположена информация о квадрате выполнения миссии — та же, что в правой части меню карты (*MAP*): место заброски агентов, время заброски, инфраструктура, диалект, области торговли и токсичные производства.

Выйти из этого экрана Вы можете, нажав на любую из клавиш, имеющихся в основном меню, расположенных в нижней части экрана, а выбрав клавишу *NEW MALE* — получите задание на следующую миссию.

Краткие рекомендации

Итак, за кого бы Вы ни стали играть, Вашей конечной целью является полное уничтожение противника. Этот противник очень силен и весьма хитер. Соответственно, для победы над ним Вы должны всегда быть хотя бы на полшага впереди во всех отношениях. Старайтесь тщательно контролировать соответствие оружия и физического состояния Ваших киборгов предстоящим задачам, что, в свою очередь, требует от Вас своевременного проведения научных исследований. Нельзя забывать и о финансовой стороне проблемы — без денег невозможно развитие.

Но, самое главное, — это тщательный анализ всех деталей предстоящей операции, т.е. тактическая проработка миссии. Независимо от поставленной задачи, в ходе любой миссии желательно не забывать собирать все виды нового оружия, подбирая его около трупов противника. Этим оружием Вы можете пользоваться, не ожидая результатов исследований. Старайтесь без лишней необходимости не демонстрировать свое вооружение, используйте режим его скрытого ношения — это позволит Вам избежать лишних проблем с полицией. Очень удобно использовать машины для более оперативного передвижения и для дополнительной защиты. Здорово облегчит Вам решение поставленной задачи также использование дальнобойного карабина и колючей проволоки.

TOMB RAIDER

Фирма	CORE DESIGN
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard
Видеорежимы	VGA, SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster, Gravis Ultrasound, Roland, Adlib и др.

Основная сюжетная линия игры — приключения очаровательной Лары Крофт, археолога и искательницы сокровищ. В отличие от сверхмужественных героев игр типа QUAKE или DUKE NUKEN, Лара — хрупкая девушка. Но не обольщайтесь, она опасна, как гремучая змея! Прекрасно владеет различными типами оружия — от пистолетов до ружья и автомата "узи", причем стреляет "по-македонски" — с двух рук. Она способна на кончиках пальцев висеть над бездонной пропастью, преодолевать смертельные ловушки и сражаться с дикими животными, обитающими в мрачных пещерах и развалинах городов. Ее не смущают столкновения с конкурентами — искателями сокровищ и даже с чудовищными монстрами — порождениями иных цивилизаций.

В ходе игры Вы вместе с Ларой будете путешествовать по руинам четырех цивилизаций, созданных наиболее древними народами Земли: инками, египтянами, древними греками и даже атлантами. Что же так влечет искателей приключений в эти развалины? Золото? Драгоценные камни? Старые манускрипты? Нет! Они ищут нечто гораздо более ценное — загадочный Сцион, источник силы и причину гибели Атлантиды. Сцион — это, возможно, ключ к технологии атлантов, намного превосходившей современную.

Разработчики игры применили полигональную графику, аналогичную той, что использовалась при создании знаменитого QUAKE. Это позволило художникам CORE DESIGN нарисовать потрясающий трехмерный мир с реалистичными переходами светотеней, которые изменяются в зависимости от угла зрения. Иногда хочется приостановить игру и просто полюбоваться пейзажами, в которых разворачивается действие. На каждом уровне Вас ожидают пещеры, коридоры, дворцы, храмы, реки, водопады, бассейны — всего не перечислишь. И, конечно, на каждом уровне имеются головоломки, которые необходимо решить, и тайники, которые желательно найти для дальнейшего успешного прохождения игры.

Существенное отличие TOMB RAIDER от игрушек типа DOOM состоит в том, что Вы видите главного героя (в данном случае — героиню) как бы со стороны, "из-за плеча" наблюдая за тем, как разворачивается драматический сюжет. Создатели игры грамотно решили возникающую в этом случае проблему прицеливания. Вы задаете общее направление стрельбы, а умница Лара сама заботится о том, чтобы пули не пролетели мимо цели. Попробуйте, и Вы убедитесь, что это ничуть не снижает удовольствия от ведения боя, поскольку при этом все равно приходится все время уворачиваться от вражеских клыков или выстрелов.

Лара способна выполнять множество разнообразных движений — ходить, бегать, прыгать в разные стороны, перекатываться, цепляться за карнизы и трещины, тянуть и толкать каменные блоки, плавать и нырять... Возможно, Вы думаете, что все это требует огромного количества управляющих клавиш? Ничего подобного! Система управления игрой настолько хорошо продумана и интуитивно понятна, что не вызывает никаких затруднений. Впрочем, при желании управляющие клавиши можно переопределить.

Главное меню игры

Запустив TOMB RAIDER, Вы попадаете в главное меню, которое называется TITLE. Если некоторое время подождать и не трогать клавиши, то будет автоматически запущен демонстрационный ролик TOMB RAIDER. Выбор пунктов меню осуществляется клавишами-стрелками \вправо\ и \влево\, подтверждение выбора — \Enter\, отмена — \Esc\.

GAME — управление собственно игрой, обозначается изображением паспорта Лары. Страницы паспорта можно листать клавишами \вправо\ и \влево\, вызывая подпункты меню.

LOAD GAME — вызов списка сохраненных игр. Клавишами \вверх\ и \вниз\ можно выбрать нужную отложенную партию и загрузить ее, нажав \Enter\.

NEW GAME — начало новых приключений неутомимой искательницы сокровищ Лары Крофт.

EXIT GAME — конец игры и выход в DOS.

LARA'S HOME — "Дом Лары". Выбрав этот пункт и два раза нажав \Enter\, Вы убедитесь, что английские археологи живут очень неплохо. Огромный дом Лары Крофт имеет гостиную, спортзал, еще один тренировочный зал, бассейн и многое другое. Здесь можно в безопасности потренироваться в беге, прыжках, плавании... Полезная разминка перед настоящим делом.

SOUND — пункт меню, обозначенный изображением плеера, Здесь можно отрегулировать громкость музыкального сопровождения и спецэффектов. Пункты выбираются клавишами \вверх\ и \вниз\:

MUSIC — нота. С помощью клавиш \вправо\ и \влево\ можно задать громкость музыки от 0 до 10.

SFX — динамик. Аналогичным образом регулируются звуковые спецэффекты.

DETAIL LEVELS — в данном пункте меню можно выбрать уровень детализации изображения:

HIGH — высокий уровень (только на очень "быстрых" компьютерах).

MEDIUM — средний.

LOW — низкий (рекомендуется для DX4).

Чем выше уровень детализации изображения, тем качественнее будет изображение на экране Вашего монитора, но на маломощных компьютерах это может вызвать существенное замедление игры.

CONTROLS — из картинки, изображающей клавиши, все ясно и без перевода. Этот пункт меню определяет, каким образом управлять движениями Лары. С помощью \вправо\ и \влево\ можно переходить между двумя подпунктами: *DEFAULT KEYS* (клавиши, установленные по умолчанию) и *USER KEYS* (управляющие клавиши, которые можете определить Вы сами). Ниже приведено описание, в котором вначале идет название клавиши, через тире — действие, через запятую — перевод. Более подробная информация — в главе "Управление движением."

DEFAULT KEYS — клавиши заданные по умолчанию:

\вверх\ — RUN, бежать вперед.
\вниз\ — BACK, прыгнуть назад.
\влево\ — LEFT, повернуться влево.
\вправо\ — RIGHT, повернуться вправо.
\Del\ — STEP LEFT, сделать шаг влево (без поворота).
\PgDn\ — STEP RIGHT, сделать шаг вправо.
\Shift\ — WALK, идти шагом.
\Alt\ — JUMP, прыгать.
\Ctrl\ — ACTION, действовать.

\Space\ — DRAW WEAPON, вытащить/убрать оружие.
Gray \0\ — LOOK, смотреть.
\End\ — ROLL, перекатиться.
\Esc\ — INVENTORY, вызов меню.

USER KEYS — эти клавиши Вы можете изменять по своему желанию, для чего требуется стрелками выбрать действие, которым Вы хотите управлять, нажать \Enter\, а затем нажать на клавиатуре кнопку, которая будет отныне соответствовать данному действию. Ниже приведены исходные установки для *USER KEYS*. Приставка "Gray" обозначает, что этот знак следует набирать на цифровой клавиатуре (справа). Не устанавливайте для *USER KEYS* те клавиши, которые уже заняты в *DEFAULT KEYS*. Они не будут корректно работать.

Gray \8\ — RUN, бежать вперед.
Gray \2\ — BACK, прыгать назад.
Gray \4\ — LEFT, повернуться влево.
Gray \6\ — RIGHT, повернуться вправо.
Gray \7\ — STEP LEFT, шаг влево.
Gray \9\ — STEP RIGHT, шаг вправо.
Gray \1\ — WALK, идти.
Gray \+\ — JUMP, прыгать.
\Enter\ — ACTION, действовать.
Gray \3\ — DRAW WEAPON, вытащить/убрать оружие.
Gray \0\ — LOOK, смотреть.
Gray \5\ — ROLL, перекатиться.
Gray \.\ — INVENTORY, вызов меню.

Управление движением

Здесь имеет смысл более подробно коснуться управления движением и другими действиями Лары. Простое перечисление функциональных клавиш не дает представления о разнообразии действий, которые можно выполнять с их помощью. Дело в том, что эти действия сильно зависят от контекста игры. Так, Лара может передвигаться четырьмя способами: ходить и бегать, карабкаться по скалам и зданиям, плавать на поверхности и под водой. Каждый вид передвижения имеет свои особенности.

Ходьба и бег по относительно ровной местности. Обычно Лара передвигается бегом. Это может вызвать некоторые затруднения, например, когда требуется встать точно над найденным предметом, чтобы подобрать его. Для того чтобы передвигаться шагом, нажмите \Shift\ и используйте другие клавиши, как обычно. Естественно, что можно использовать различные комбинации управляющих клавиш, чтобы выполнять сложные прыжки вперед, назад, вправо и влево. Как и в жизни, прыжок с разбега получается заметно дальше, чем с места. Учтите, что при любых прыжках Лара остается повернутой лицом в ту же сторону, что и на исходной позиции. Это очень удобно при ведении боя, так как противник не уходит с линии огня. Единственная команда, после которой Лара поворачивается лицом в противоположную сторону, — ROLL (перекатиться). Ее лучше всего применять, если враг все-таки окажется у Лары за спиной.

Карабкаться по скалам и зданиям очень удобно с помощью клавиш \Ctrl\+\вверх\. Это — команда Ларе взбираться на препятствие, находящееся прямо перед ней. Если на препятствие попасть невозможно (например, оно слишком высокое), девушка просто останется стоять на месте. Вообще, клавиша \Ctrl\ — это команда Ларе цепляться за край карниза или, скажем, за трещину в стене. В этом случае она повисает на руках, ожидая следующих Ваших распоряжений: \вверх\ — взобраться на препятствие или \вправо\, \влево\ — двигаться на руках вдоль уступа. Если в этот момент отпустить \Ctrl\, то Лара разожмет руки и свалится вниз.

Плавать по воде можно с помощью тех же управляющих клавиш, что и бегать по земле. Только \Alt\ изменяет свое значение, нажать его — Лара нырнет. Чтобы выбраться на берег, нажмите \Ctrl\+\вверх\.

Плавание под водой. Это потрясающий прогресс по сравнению, например, с QUAKE! Там под водой передвижение происходит так же, как и на суше, только медленнее. В TOMB RAIDER — это настоящее трехмерное движение, как в симуляторах полета типа DESCENT! Соответственно изменяется и значение управляющих клавиш:

\вверх\ — означает поворот именно вверх.

\вниз\ — соответственно вниз.

\Alt\ — движение вперед.

\Ctrl\ — в данном случае используется так же, как и на земле, — для собирания предметов со дна водоема и нажимания рычагов.

Теперь о функции смотреть (LOOK). Она вызывается клавишей Gray \0\ и позволяет получить на экране вид как бы "из глаз" главной героини, что очень полезно, когда требуется оценить расстояние и направление для точного прыжка. Используя комбинации стрелок направления и Gray \0\, можно смотреть себе под ноги, на потолок, вправо и влево, не поворачиваясь при этом всем корпусом. Действительно, прежде чем прыгать с обрыва, не вредно посмотреть, что находится внизу.

Подвижные блоки — это еще одна интересная особенность игрушки, выгодно отличающая ее от других подобных. В ходе игры в стенах зданий и пещер можно заметить каменные блоки, которые отличаются от окружающих (обычно цветом, насечками или еще как-нибудь). Эти блоки подвижны и Лара может вынимать их из стены или вдвигать в стену. Используются они по-разному — в качестве подставок, мостиков, дверей и т.п. Заметив подозрительный блок, следует подойти и встать прямо перед ним, а затем нажать \Ctrl\. Если блок подвижный, то Лара немного присядет, приготовившись выполнить Вашу команду:

\вверх\ — толкать блок от себя.

\вниз\ — тащить его на себя.

Потрясающе реалистично выглядят движения Лары, когда она, напрягаясь из последних сил, двигает тяжеленные камни.

Оружие

PISTOLS — пистолеты. Начинать игру приходится с парой пистолетов, которые, к счастью, имеют неограниченный заряд патронов, однако, их убойная сила оставляет желать лучшего.

MAGNUMS — "магнумы". Это более серьезное оружие, которое можно найти в тайнике или взять в качестве трофея у врагов. Для них требуются обоймы с патронами (MAGNUM CLIPS), которые лежат в тайниках (по две обоймы). Каждая находка прибавляет Вам 50 патронов.

SHOTGUN — ружье. Большая убойная сила, но низкая скорострельность. Патронов (SHOTGUN SHELLS) попадается мало, они лежат всего-то по две штуки. Неплохо действует против различных животных.

UZIS — "узи". Популярная модель скорострельного автомата. Великолепно натренированная Лара может стрелять сразу из двух узи. Патронов для них требуется много, зато найти их (UZI CLIPS) можно сразу по 100 штук и довольно часто. Видимо, это наиболее эффективное оружие в игре.

Враги

Враги в TOMB RAIDER весьма разнообразны, к ним относятся как дикие животные (гориллы, львы, летучие мыши, волки, пантеры, медведи), так и фантастичес-

кие монстры. Встречаются и люди, конкуренты Лары в борьбе за Сцион. Нет смысла описывать их подробно по отдельности — Вы познакомитесь с ними в ходе игры. Тактика у всех примерно одинаковая — бегают кругами, пытаясь выйти из-под огня и наброситься на Лару сзади. Летучие мыши вцепляются в волосы, а гориллы, прежде чем напасть, бьют себя в грудь, словно сошедшие с экрана Кинг-Конги. Опасайтесь замкнутых пространств — в узких коридорах у пистолетов почти нет преимущества перед волчьими клыками. Общий рецепт один — во время боя не стоять на месте. Все время двигайтесь, оставаясь лицом к противнику и нажимая \Ctrl\, а остальное Лара сделает сама.

Предметы

Помимо патронов и оружия, описанных выше, Лара может найти в лабиринтах покинутых городов другие полезные предметы. Чтобы взять их, нужно встать точно над предметом и нажать \Ctrl\.

SMALL MEDI PACK — маленькая аптечка. Увеличивает здоровье примерно на 50 процентов.

LARGE MEDI PACK — большая аптечка. Доводит уровень здоровья до 100 процентов, независимо от того, сколько его было до применения аптечки.

COMPASS — компас. Этот предмет дается в самом начале игры (забавно, что даже дома Лара ходит с компасом). Выполняет положенные ему функции — показывает стороны света.

АРТЕФАКТЫ — это различные ключи и другие предметы, которые используются для открывания дверей и проходов. Их названия будут приводиться по ходу описания прохождения уровней. Чтобы использовать артефакт или ключ, следует встать точно перед замочной скважиной и нажать \Ctrl\. Перед Вами появится меню *ITEMS* (Предметы), в котором с помощью стрелок и \Enter\ можно подобрать подходящий ключ. Если Вы угадали, то Лара откроет свой ранец, достанет предмет и вставит его в замок. В случае ошибки ничего не произойдет. К артефактам относится также и таинственный Сцион.

Основной экран

Выбрав в главном меню пункт *GAME*, а затем подпункт *NEW GAME*, Вы попадете собственно в игру. Приятной особенностью TOMB RAIDER является то, что на игровом экране никаких управляющих и информационных картинок нет. Есть только Лара и ее враги. Тем не менее, вся необходимая информация появляется в нужный момент сама, либо легко может быть вызвана. Разработчики постарались на славу, сделав интерфейс предельно простым. Вот, что Вы можете увидеть на основном экране:

Здоровье — обозначается светлой полоской, находящейся в левом верхнем углу экрана. Возникает ненадолго при загрузке игры, также появляется в тот момент, когда Лара достает пистолеты (клавиша \Space\). Если в ходе игры происходит изменение состояния здоровья, полоска также появляется на экране, информируя Вас об этом.

Запас воздуха в легких — обозначается голубой полоской в правом верхнем углу. Полоска видна только тогда, когда Лара входит в воду. В процессе плаванья под водой количество воздуха в легких довольно быстро убывает, чтобы пополнить его запасы требуется всплыть и отдышаться. Если воздух закончился, начинает убывать здоровье. Когда закончится и оно, бедняжка Лара утонет.

Количество патронов — появляется в правом верхнем углу экрана, когда Лара достает оружие из кобуры. Для пистолетов количество зарядов не ограничено и поэтому на экране не отображается.

Информация о прохождении уровня появляется в самом конце. Она содержит в себе название пройденного уровня, количество найденных предметов и тайни-

ков, количество убитых врагов. Для перехода на следующий уровень следует нажать \Enter\.

Меню игры — вызывается клавишей \Esc\ или Gray \.\. Как и в главном меню, выбор пунктов — \вверх\ и \вниз\, выбор подпунктов — \влево\ и \вправо\, подтверждение выбора — \Enter\, отмена — \Esc\. Содержит три подпункта:

INVENTORY — в этот пункт Вы попадаете, нажав \Esc\. Он дает возможность: выбрать оружие, восстановить здоровье (если имеются аптечки) и свериться с компасом. В начале игры здесь присутствуют только COMPASS (компас) и PISTOLS (пистолеты). Потом появляются аптечки, заряды для ружья, "магнума" и "узи". Если Лара найдет новое оружие, например, "магнумы", то вместо изображения MAGNUM CLIPS (обоймы) появится изображение самих MAGNUMS ("магнумов"), а количество патронов к ним будет обозначено цифрой (справа внизу). Выбранное в этом меню оружие будет теперь постоянно появляться в игре при нажатии \Space\.

ITEMS — предметы. В начале игры этот пункт меню отсутствует. По мере нахождения ключей и артефактов они будут появляться в этом меню и могут быть выбраны для того, чтобы открывать двери. Как уже упоминалось, быстрый доступ к меню *ITEMS* возможен прямо в игре, если Вы встанете перед замком и нажмете \Ctrl\.

OPTIONS — параметры. Содержит уже знакомые Вам по Главному меню пункты, которые действуют совершенно аналогично, за некоторыми исключениями, которые описаны ниже.

GAME — пункт управления игрой:

LOAD GAME — загрузка сохраненной игры.

SAVE GAME — сохранение игры. Этого пункта в Главном меню по понятным причинам нет. Всего доступно 15 слотов для сохранения Ваших игр. Каждое сохранение автоматически получает название такое же, что и название уровня, на котором Вы играете в данный момент. Кроме названия, имеется еще порядковый номер, который позволяет легко ориентироваться, какая игра сохранена раньше, а какая — позже. Например: <CITY OF VILCABAMBA 25>.

EXIT TO TITLE — выход в Главное меню, этот пункт пригодится Вам, если Вы, например, хотите начать игру с самого начала.

SOUND — регулировка уровня громкости звучания музыки и спецэффектов.

DETAIL LEVELS — степень детализации изображения.

CONTROLS — переопределение управляющих клавиш.

Функциональные клавиши — облегчают игру, давая быстрый доступ к основным пунктам меню:

\F1\ — переключение игры на высокое/низкое разрешение экрана.

\F2\ и \F3\ — уменьшение/увеличение игрового экрана.

\F5\ — вызов пункта меню *SAVE GAME* (сохранить игру).

\F6\ — вызов пункта меню *LOAD GAME* (загрузить игру)

Полезные советы

При ведении боя Лара сама выбирает цель и наводит на нее оружие (если Вы уже нажали \Space\, чтобы это оружие достать из кобуры). Так что остается только дать команду "Огонь!" клавишей \Ctrl\ и держать ее нажатой, пока все не будет кончено. Однако, если Вы ведете бой не с одним противником, то Лара не будет автоматически переключаться на второго, убив первого врага. Она будет упорно стрелять в труп. Для перенесения огня на другую цель следует отпустить и тут же снова нажать \Ctrl\.

Будьте осторожны, прыгая вниз со скал и высоких зданий. Здесь все очень реалистично — прыжок с малой высоты безопасен, если высота побольше, то тратится здоровье, а если совсем высоко, то можно разбиться насмерть.

Когда подходите к краю скалы, переходите с бега на шаг, нажав \Shift\. В этом случае Лара не бросится очертя голову вниз, а подойдет к самой кромке обрыва и остановится в ожидании дальнейших распоряжений.

Не подлечивайтесь в конце уровня. При переходе на следующий уровень показатель здоровья полностью восстанавливается, что позволяет экономить аптечки.

При выполнении сложных прыжков постоянно держите нажатым \Ctrl\, чтобы Лара могла сразу зацепиться за малейшую трещину или уступ.

Часто приходится вначале двигать каменные блоки, а потом залезать на них. Для того чтобы влезть на блок, нельзя использовать \Ctrl\+\вверх\, так как Лара воспримет это как команду толкать блок дальше. Лучше всего в данном случае скомандовать прыжок \Alt\, и "в полете" нажать \Ctrl\. Лара зацепится за край блока и преспокойно влезет на него по команде \вверх\.

Прохождение уровней

Уровень 1

CAVES — пещеры.

Предметы: 7 Тайники: 3 Убийства: 14.

Идите по следам и быстро минуйте отверстия, из которых вылетают отравленные дротики. Если Вы задержите бег, дротики могут Вас убить. Сверните за угол. Посмотрев вверх, Лара увидит выступ, за которым — продолжение пути, но вначале следует найти тайник. Пройдите прямо, в большую комнату с дверью в дальнем левом углу. Следует воспользоваться наклонным камнем, чтобы допрыгнуть до этой двери. Это весьма непросто, поэтому является хорошим поводом потренироваться в прыжках в самом начале игры. Лучше всего встать лицом к секретной двери, а спиной — к наклонному камню. Теперь делайте прыжок с кувырком назад \Alt\+\вниз\ и сразу же, как коснетесь ногами наклонного камня, — прыжок вперед \Alt\+\вверх\. Во время прыжков советуем держать нажатой клавишу \Ctrl\ — это команда Ларе зацепиться пальцами за край двери. Если все прошло удачно, девушка повиснет, зацепившись за дверь. Теперь последнее усилие — \вверх\, и Вы в тайнике N1. Здесь лежит маленькая аптечка. Чтобы подобрать ее (как и любой предмет в этой игре), следует встать точно над аптечкой и нажать \Ctrl\+\вниз\. Поскольку Лара все время передвигается бегом, встать над предметом будет трудно, если не воспользоваться клавишей \Shift\, которая позволяет перейти на шаг.

Вернитесь в предыдущую пещеру, вскарабкайтесь на уступ и продолжайте путь вниз по коридору. Звуки заранее предупредят Вас о появлении летучих мышей. Убейте их! Теперь поверните налево и спускайтесь к нижнему концу пещеры с лежащим в углу снегом. Взберитесь на снежный нанос так далеко, как сможете, а затем используйте клавиши \Alt\, чтобы прыгнуть, и \Ctrl\, чтобы схватиться за выступ и подтянуться вверх. Подстрелите летучую мышь и возьмите аптечку из тайника N 2. Вернитесь в пещеру с летучими мышами. В конце концов Вы дойдете до большой пещеры с наклонным полом, поросшим травой. Бегите по дну пещеры и прыгайте в туннель. Теперь идите к двери и поверните рубильник, для того чтобы ее открыть. Убейте летучую мышь, когда войдете в большую комнату. На "бамбуковую" дверь не обращайте внимания — Вы все равно не сможете ее открыть.

Найдите туннель в потолке и взбирайтесь туда. Теперь направляйтесь в большую комнату с двумя мостами и двумя волками-охранниками. Вам следует уничтожить их, находясь на выступе. Вы можете сократить свой путь через мосты, если, спрыгнув с первого, подойти ко второму (в середине), прыгнуть вверх и подтянуться. Теперь идите направо, в следующую комнату.

Эту комнату пересекает большой провал, по дну которого бродит медведь. После того как подстрелите медведя, лучше сохранить партию. Затем смело прыгайте в провал. Выйти из него можно через дверь, за которой Вас поджида-

ют две летучие мыши и одна аптечка. Теперь нужно встать на специальную плиту в полу, после чего откроется дверь и Вы снова попадете в зал с мостами. Подтянитесь на мост, вернитесь в зал с провалом и с разбегу прыгайте на другую сторону. Теперь вниз по ступеням! Если Вам нужна еще одна аптечка, то она лежит слева от ступеней, за колоннами.

Когда Вы войдете в следующую комнату, заиграет музыка и Вас атакуют два волка. Надеемся, что Вы знаете, что следует с ними сделать? Заметьте, что в дальней стене имеется дверь, ловко спрятанная за побегами растений. От двери идет карниз, на который Вы можете попасть с любой стороны. Зайдите в секретную комнату N 3, здесь Вас поджидает приз — большая аптечка!

Другая дверь, ведущая из этой комнаты, открывается рубильником, но только на весьма ограниченное время. Поэтому, нажав его, лучше сразу повернуться налево и прыгнуть вперед \Alt\+\вверх\. Вы должны попасть на выступ между рубильником и дверью. Теперь снова прыгнуть вперед, зацепиться, подтянуться... и Вы у открытой двери (если, конечно, проделали все это достаточно быстро). Бегите вперед и поверните за угол. Осторожно! Здесь снова отравленные дротики. Лучше не задерживаться в зоне обстрела, это может стоить Вам жизни. Тем более, что в следующей комнате Вас с нетерпением поджидает еще один волк. Убили его? Бегите дальше и встаньте на одну из разбитых плиток пола — Вы провалитесь в следующую комнату.

Постарайтесь не упасть в нижний зал. Он простреливается отравленными дротиками. Лучше найдите место, где можно перепрыгнуть на другую сторону (лучше это делать справа). Подстрелите последнего волка на этом уровне и возьмите большую аптечку. Идите дальше, сверните за угол и найдите там рубильник, который открывает выход. Чтобы избежать дротиков, спуститесь по наклонной стене около выхода.

Уровень 2

CITY OF VILCABAMBA — город Вилкабамбы.
Предметы: 13 Тайники: 3 Убийства: 26.

Когда Вы войдете на второй уровень, то будете немедленно атакованы пятью волками (иногда их нападает четверо, а пятый ждет в дальней комнате). Теперь налево.

Вы оказались в помещении с небольшим прудом в центре. Вдоль одной из стен проходит деревянный желоб. Если Вы подойдете близко к этой стене, то будете атакованы здоровенным медведем. Увернитесь от него и быстренько расправьтесь со зверем. Потом вскарабкайтесь на крышу конюшни и найдите аптечку. А теперь возвращайтесь в комнату с прудом — пора поплавать.

Ныряйте и плывите к Т-образному перекрестку, на котором следует свернуть направо. Обратите внимание, что в правом верхнем углу экрана появилась голубая полоска, которая показывает, сколько у Лары осталось воздуха. Когда Вы достигнете колонн, сделайте U-образный поворот налево, где требуется найти и повернуть деревянный рычаг, чтобы открыть секретную дверь, которая находится в другом месте. Если у Вас все еще хватает воздуха (около половины), тогда плывите на другую сторону комнаты с колоннами в ярко освещенную область. Поверните другой деревянный рычаг, и над Вами откроется люк. Ура! Можно вынырнуть и наконец-то подышать. Кроме того, здесь Вас ожидает тайник N 1 — аптечка.

Нажмите рычаг, чтобы открыть дверь, и вернитесь в главную комнату. Снова ныряйте в пруд. Теперь на Т-образном перекрестке следует свернуть налево. Плывите по коридору до тех пор, пока не вынырнете в комнате со "змеиным" фонтаном. Выбирайтесь из воды и идите через секретную дверь, которую Вы открыли раньше (помните рычаг под водой?). В награду Вы получите нечто новенькое (тайник N2), не только аптечку, но и патроны к "магнуму". Теперь возвращайтесь (под водой) в главную комнату с прудом и выходите из него — хватит купаться, пора заняться настоящим делом.

Найдите дверь с рубильником (рубильник выглядит полосатым, как зебра) и откройте ее. Взберитесь по деревянным ступеням и встаньте на окно. Теперь Вы можете видеть альков, сделанный из черепов. Прыгайте из окна вперед, через улицу, и влезайте в окно напротив. Чтобы попасть в альков, нужно сделать двойной прыжок, опираясь на выступ внизу. К сожалению, этот выступ весьма ненадежен, и у Вас будет только одна попытка (если Вы не сохранились перед этим!). Все-таки не получилось? Не переживайте, там лежит только аптечка, без нее можно и обойтись. Прыгайте в нижнюю комнату (если Вы туда не свалились раньше) и найдите голубой камень с двумя зарубками.

Используя клавиши \Ctrl\+\вверх\, Лара может втолкнуть этот блок в стену. Потребуется несколько толчков, чтобы камень прошел весь путь. Если "большой прыжок" в альков у Вас не получился, а Вам позарез нужна эта аптечка, то клавишами \Ctrl\+\вниз\ можно сначала втащить блок в комнату и использовать его, чтобы все-таки попасть в альков с черепами.

Зайдите в следующую комнату и подстрелите летучую мышь. Теперь Серебряный Ключ (SILVER KEY) и Золотой Идол (GOLD IDOL) — Ваши! Используя блок, который Вы втолкнули в комнату, взберитесь на деревянный выступ. Убейте двух летучих мышей на стропилах и сохраните игру. Можете также взять большую аптечку. Бегите за угол и убейте еще двух летучих мышей. Прыгайте из окна в коридор — и направо. Теперь Вы должны быть за главной комнатой с бассейном. Снова направо — на Вас набросятся пять летучих мышей. Еще немного вперед — и Вы перед запертой дверью. Серебряный ключ откроет ее (справа от двери имеется скважина, куда следует вставить ключ). Если Вам нужна маленькая аптечка, можно пробежать мимо этой двери вперед, подстрелить волка и взять искомое. Затем снова вернитесь к двери.

Дротики в следующей комнате попадут в Вас обязательно, если Вы не прыгнете. Бег, прыжок вперед — и Вы миновали опасное место без повреждений.

Теперь Вы очутились в большой комнате с башней, виднеющейся вдали, и пятью волками, имеющими явно плохие намерения. Убейте их, когда они атакуют Вас, делая всевозможные прыжки, чтобы избежать их клыков. Входите в башню через левую дверь — и вперед по коридору до комнаты с бассейном и выступами на стенах. Поднимитесь по ступеням и начинайте прыгать с выступа на выступ. Снова поднимитесь по ступеням и подстрелите летучую мышь, прежде чем сделать длинный прыжок под потолком башни. Еще несколько ступеней и еще одна летучая мышь отделяют Вас от рубильника, который открывает правую дверь башни. Проходя через окно, прихватите аптечку.

Посмотрите вниз с выступа — и Вы увидите патроны для ружья. Осторожно спрыгните на крышу и возьмите их. Еще один прыжок на красную крышу обогатит Вас аптечкой. Затем с Вами захочет "познакомиться" летучая мышь — не дайте ей сделать этого! Теперь прыгайте на землю и идите в правую дверь башни. Здесь другая комната с бассейном и выступами. Идите направо по лестнице, но будьте осторожны — здесь хрупкий пол. Перед прыжком к первому выступу лучше сохраниться, так как пол проваливается и не дает второго шанса, если попытка не удалась. Прыгнули на выступ? Стойте на нем спокойно — вокруг хрупкие плитки и, наступив на них, можно снова упасть в бассейн. Следует сразу прыгать на следующий карниз. Идите налево и поднимайтесь по выступам вдоль стены. Наверху убейте летучую мышь, взберитесь по лестнице и нажмите рубильник, который открывает среднюю дверь башни. Теперь, после всех трудов, не грех снова сохранить игру. Несколько прыжков вниз, до пола, и — в среднюю дверь.

Длинный туннель с качающимися лезвиями — Ваша следующая преграда. Чтобы его пройти, требуется точно рассчитать время. Сделав это, Вы достигнете ворот, за которыми прячется медведь. Сквозь ворота его подстрелить не удается — придется по-другому... Нажмите рубильник справа от ворот... Сюрприз! Пол провалится, и Вам придется еще немного поплавать. Плывите вперед и вверх, затем сверните направо в маленький туннель. Поднимитесь по ступеням, которые ведут

к рычагу, открывающему выход, а также те ворота, около которых Вы уже были. Через одно из окон можно выйти на карниз и посмотреть вниз, используя клавиши Gray \0\+\вверх\. Под Вами ходит медведь. Лучше всего подождать, пока он попадет в зону обстрела, и спокойно расстрелять зверя с карниза. Теперь прыгайте вниз.

Осмотритесь за колоннами, там имеется проход в комнату с рубильником, который останавливает лезвия (непонятно зачем). Кроме того, есть коридорчик, ведущий в тайничок, содержащий заряды для автомата "узи". Вернитесь в комнату с прудом и используйте Золотого Идола, чтобы открыть выход. Скважина, в которую следует вложить идола, расположена справа от двери.

Уровень 3

LOST VALLEY — затерянная долина.
Предметы: 16 Тайник: 5 Убийства: 12.

Идите по туннелю до реки. Вы можете прыгнуть в воду или пойти направо и спуститься с утеса. Если Вы прыгнули в реку, то Вас понесет течением и водопадом сбросит в небольшое озерцо. Осмотритесь! Справа от водопада есть площадка, на которую можно попасть и без помех расстрелять двух волков. Теперь взберитесь на камни напротив водопада и входите в пещеру. Здесь будет еще один волк — убейте его, не слезая с камней (так безопаснее), и идите дальше, сверните направо, прыгните в наклонную комнату и убейте еще трех волков. Если у Вас нет охоты возиться с этими волками — их можно оставить в покое. Здоровье Вам еще очень пригодится на этом уровне. Вернитесь в коридор, в котором Вы были, и найдите выступ, на который сможете влезть. Продолжайте карабкаться до тех пор, пока не найдете скелет и аптечку. Еще немного вперед — и можно спуститься в долину.

На Вас бросится красный динозавр. Стреляйте так быстро, как только сможете, чтобы отбить его атаки. Когда он умрет, входите в долину и убейте второго динозавра. Проверьте состояние Вашего здоровья и убедитесь, что оно стопроцентное. Обратите внимание на разрушенный веревочный мост. Отметьте наличие огромных следов вокруг. Подивитесь на размер зубов тираннозавра, который в этот момент появляется из-за угла. Вам придется очень много попрыгать и пострелять, прежде чем этот монстр умрет. В ходе боя можете подлечиться, но никогда не подпускайте этого зверя с его пастью близко к себе! Иначе Вы погибнете независимо от того, как много у Вас здоровья.

После гибели тираннозавра бегите мимо его трупа под мост, пока не достигнете двух водопадов. Заберитесь на выступ справа от правого водопада и найдите тайник N1: патроны для ружья. Теперь — к выступу между двумя водопадами. Вскарабкайтесь на два уступа и зацепитесь за карниз при помощи комбинации \Ctrl\+\вверх\. Не отпуская \Ctrl\ (иначе Лара свалится с карниза), нажимайте \вправо\ до тех пор, пока не доберетесь до середины водопада. Теперь вверх, и тайник N2 — Ваш. В нем Вы найдете патроны для ружья и "узи".

Вернитесь на землю и перед сломанным мостом найдите дверь в скале, поросшей травой. Взберитесь к ней, спуститесь по коридору и убейте красного динозавра, поджидающего Вас в нижнем зале. Идите дальше, к водопаду и справа от него забирайтесь на скалу до тех пор, пока не найдете первую Шестеренку (MACHINE COG). Теперь ныряйте в пруд, и подводный тоннель приведет Вас к правому из уже знакомых Вам водопадов в долине. Сверните направо, к разрушенному храму. На Вас бросятся два красных динозавра, но на ровной местности их довольно легко подстрелить. Войдите в храм и сохраните игру. Нырните в бассейн и в правом углу под водой найдите тайник со второй Шестеренкой (MACHINE COG). Покиньте храм и найдите подходящий уступ на левой стороне долины, недалеко от убитых динозавров.

Взберитесь на первый уступ и прыгайте налево — на второй. Снова налево — здесь третий выступ, а за ним и четвертый. Теперь большой прыжок на крышу

храма — и Вы станете обладателем тайника N3. Этот тайник наверняка придется Вам по душе: аптечка, патроны для "магнума", автомата "узи" и ружья. Снова вернитесь в нижнюю часть, для чего следует пойти налево, прыгнуть на наклонный утес и соскользнуть вниз. Повернитесь направо и влезайте в пещеру, расположенную в стене долины.

Сохраните игру и идите по туннелю до веревочного моста. Прыгайте вперед и цепляйтесь за другую сторону моста. Здесь поищите Шестеренку N3. Теперь осторожно спрыгните с моста на дно долины и возвращайтесь в ту пещеру, откуда Вы начали прохождение этого уровня.

Следующая Ваша задача — серия прыжков, пересекающих реку. Одна ошибка — и Вы отправляетесь в путешествие по водопаду, так что будьте осторожны! Последовательность такая: от двери с Золотым Идолом (помните? с нее начался уровень) идите по туннелю, из него налево вдоль реки — прыжок через реку — прыжок через реку в обратную сторону, только немного правее — идите направо — снова прыжок через реку — прыжок налево через заливчик — последний прыжок через реку — и Вы уцепитесь за край площадки (не забывайте держать нажатым \Ctrl\), чтобы затем подтянуться. Подтянулись, теперь вперед — по туннелю и через мост. Здесь неплохой момент, чтобы сохранить игру еще раз. Перед Вами будет древний механизм, в котором нехватает трех шестеренок. Наденьте шестеренки на торчащие из стены штырьки и поверните рычаг слева на стене. Можно подойти к краю площадки и заглянуть вниз — Вы увидите, что, о, чудо, река повернула в другое русло!

Подойдите к правому краю площадки и смело прыгайте в реку — Вы больше не рискуете попасть в водопад. Проплывите немного направо, взберитесь на выступ — и у Вас появится еще одна большая аптечка. Плывите обратно и сверните налево — в новое русло реки. Вылезайте на правый берег. Здесь лежит скелет, у которого можно взять Ружье (SHOTGUN). Скелет прекрасно обойдется и без него. Снова в воду — и направо. Теперь ныряйте — подводный туннель приведет Вас к тайнику N5, в котором лежат маленькая аптечка и патроны для ружья.

Из окна тайника видно пересохшее русло реки. Прыгайте вначале на берег, а уже потом — в русло (иначе потеряете здоровье при падении). Бегите по руслу налево, до небольшой стенки, ее можно перепрыгнуть с разбегу или кувырком назад — и Вы нырнете прямо в озеро. В одной из стен теперь виден туннель. Вылезайте из воды — и туда. Все, третий уровень пройден.

Уровень 4

TOMB OF QUALOPEC — гробница Квалопека.
Предметы: 7 Тайники: 3 Убийства: 8.

По туннелю войдите в Гробницу. Обратите внимание на рычаг справа от двери, но пока не трогайте его. Идите прямо по наклонному коридору, но будьте готовы к неприятностям — на Вас сбросят здоровенный булыжник. Следует проворно отбежать назад и уйти с пути камня, который выкатится из Гробницы в ту дверь, через которую Вы вошли на этот уровень.

Теперь нажмите рычаг, чтобы открыть правую дверь. Это освободит двух красных динозавров, которых требуется уничтожить из пистолетов. Войдите в комнату, из которой выбежали звери, и сохраните игру. Эта комната — "перекресток", из нее ведут три коридора. Начнем с правого. Здесь имеется большой коричневый блок с кольцом. Дважды толкните его вперед, затем повернитесь налево и толкните другой блок. Быстро пробегите по хрупким плиткам пола и нажмите рычаг, который откроет первые из трех ворот. Там, где провалился пол, открылась яма с острыми лезвиями на дне. Не сорвитесь в нее, это смертельно.

Возвращайтесь на "перекресток" и идите теперь в средний коридор (над ним нарисован круг). Пробежав вперед, Вы увидите комнату с рычагом на стене. Но не радуйтесь преждевременно — это ловушка! Достаньте пистолеты и подходите к рычагу. Под Вами провалится пол и Вы упадете в логово трех волков. Расправившись с ними, осмотритесь. Если подняться на пандус, то можно вытянуть из

стены каменный блок с кольцом на нем. Теперь толкните блок вправо или влево, чтобы открыть проход.

Пройдите немного вперед — и прыгайте в яму. Здесь лежит маленькая аптечка, которая является не лишней после прошедшей встречи с волками. Выбирайтесь на другую сторону ямы, найдите и нажмите рычаг, он откроет вторые ворота. В углу можно подобрать еще одну аптечку. Прыгайте вниз и возвращайтесь на "перекресток".

Остался последний коридор, над которым нарисована птица. Бегите по нему в комнату с рычагом на стене. Не трогайте этот рычаг. Прыгайте через окно в нижний зал и идите налево, в коридор. Коридор выведет Вас к каменному блоку, на котором также нарисована розовая птичка. Встаньте на блок, повернитесь направо и прыгайте в дверь. С этого места начинается длинный коридор с многочисленными спусками и подъемами, который выведет Вас, в конце концов, к другому блоку с птицей. Повторите операцию — встаньте на блок и прыгайте направо. Здесь есть рычаг, который можно и нужно нажать. Спрыгните вниз (в зал) и бегите к двери, в которую Вы уже однажды проходили. Далее — по коридору до конца. Стоявший здесь некогда блок "уехал" влево. Сохраните игру, встаньте на правый край окна и прыгайте на этот блок. Еще раз сохранитесь и двигайтесь по диагонали к двери, расположенной в стене. Вот он, искомый рычаг, открывающий третью дверь. Нажмите его — и в нижний зал. Вы не забыли, что под дверью острые лезвия? Если забыли, — примите наши соболезнования... Около одной из стен видна небольшая подставочка. Встаньте на нее и влезайте в окно. Сразу же достаньте пистолеты — в правом коридоре — красный динозавр. Справившись с ним, возвращайтесь на "перекресток" и сохранитесь.

Вернитесь в первую комнату этого уровня. Прямо перед Вами открылся проход. Сохраните игру — и вперед. От попаданий дротиков Вас спасет только ловкий прыжок. Добежав до лестницы, остановитесь и поверните налево.

Тайник N1 ждет Вас, если Вы вскарабкаетесь наверх (справа от ружья, стреляющего дротиками). Протиснитесь мимо идола и бегите через комнату с разбитыми плитками пола, в левом углу возьмите патроны для ружья. Содержимое второго тайника можно получить, если осторожно спрыгнуть с выступа на пол (следует встать спиной к краю выступа и нажать \Ctrl\+\вниз\). Пройдите (только не в состоянии передвижения "бегом") между лезвиями и возьмите патроны для "магнума", которые лежат под выступом, на котором Вы стояли. Пройдите между лезвиями к двери, прыгайте и вылезайте.

Теперь — вверх по лестнице. Когда войдете в комнату, будьте осторожны, слева Вас атакует охранник. Убейте его и осмотритесь: на возвышении лежит Ваша главная добыча — Сцион (SCION)! В лучших традициях приключенческих фильмов, как только Вы возьмете Сцион, начнется землетрясение. Бегите вновь в первую комнату на этом уровне и быстро пересеките ее, постаравшись не попасть под падающие с потолка каменные обломки. Туннель, по которому Вы прошли на этот уровень, выведет Вас обратно к озеру в Затерянной Долине. Сохраните игру и приготовьтесь немного поплавать.

На берегу озера Вас поджидает коварный конкурент — Ларсон. Прежде чем покончить с ним, нырните на дно и найдите маленький туннель, который приведет Вас к тайнику N 3 с аптечкой и патронами для "магнума". Подлечитесь, и — берегись, Ларсон! Посмотрев короткий мультфильм о сложных взаимоотношениях Лары с Ларсоном, приступайте к следующему уровню.

Уровень 5

ST. FRANCIS' FOLLY — безумие св. Франциска.
Предметы: 18 Тайники: 4 Убийства: 21.

Начните уровень с того, что взберитесь на стену справа. Это облегчит уничтожение двух львов, которые явно давно не обедали. Теперь идите к блоку, около которого нарисованы два символа в виде подковы. Потяните блок на себя, чтобы открыть дверь на балконе, затем толкните его вперед, на другой символ подко-

вы (чтобы открыть дверь на уровне земли). Толкните еще разок до упора (не ленитесь — блок очень пригодится в качестве подставки).

Пройдите через дверь и убейте двух горилл. Теперь можно без помех нажать рычаг напротив двери. Поднимитесь по ступеням влево — сюрприз: еще одна горилла! Справа — еще один рычаг, который также следует нажать. Вернувшись к двери и выглянув из нее, Вы будете неприятно удивлены — снова появился конкурент, но не Ларсон, а другой, с усиками. Видимо, ограбление могил является очень популярным бизнесом. Выяснять отношения с ним следует так же, как с тираннозавром, — бегать вокруг и пытаться зайти со спины, не прекращая стрелять. Получив достаточно свинца, парень сбежит. Не пытайтесь его преследовать, чтобы добить, все равно не получится (по сценарию, в дальнейшем он вновь появится).

Вернитесь в основную комнату и заберитесь на блок, который двигали вначале. С него прыгайте на колонну, потом еще на одну, возьмите аптечку. Повернитесь налево — и прыжок на следующую колонну, с нее — на выступ, ведущий в тайник. Начинается трудное дело...

Встаньте слева, как можно дальше от входа, на вершину стрелок. Прыгните налево, затем направо и вверх и зацепитесь за выступ. Стоя на карнизе, повернитесь лицом к меньшему из двух наклонных выступов и сохраните игру. Прыгните на меньший выступ, затем назад, затем вперед и зацепитесь за карниз, находящийся над Вами. Нелегкий прыжок, но это дает Вам доступ к тайнику N1 — патронам для ружья и аптечке. Осторожно спуститесь обратно в комнату с колоннами.

Снова взберитесь на колонну, с которой Вы взяли аптечку. Сделайте длинный прыжок к карнизу стены. Повернитесь налево и, прыгая с выступа на выступ, доберитесь до открытой двери.

Идите в наклонный коридор, по нему Вы начнете быстро скользить вниз. Достигнув конца коридора, Вы упадете на небольшой выступ, с которого надо сразу же прыгнуть вперед, к двери тайника. Если Вы промахнулись — без перезагрузки отложенной партии не обойтись. Все удачно? Получите тайник N2 — патроны к ружью и аптечку. Посмотрите вниз, в воду, и Вы увидите, что там плавает здоровенный крокодил. Его можно подстрелить прямо отсюда, сверху, не подвергая себя опасности.

Победив это пресмыкающееся, прыгайте в воду и плывите по коридору направо. Поднимитесь вверх при первой же возможности. Здесь находится тайник N 3 — еще несколько патронов для ружья. Снова в воду и плывите дальше. Вынырнув в следующей небольшой комнатке, поверните рычаг, чтобы ушла вся вода. Прыгайте вниз и пешком вернитесь назад по туннелю, в котором Вы только что плавали. Видите гигантский лабиринт? Сохраните игру!

В центре огромного зала возвышается какое-то многоуровневое сооружение. Для удобства назовем его "колонной". Прыгайте на колонну и убейте трех летучих мышей — после тираннозавра Вам это должно показаться детской забавой. Прыгайте вниз, на выступ справа от Вас, и еще раз на "этаж" ниже. Поверните рычаг, чтобы открыть дверь Тора (THOR DOOR). Прыгните направо и приземлитесь на площадку серого цвета, для того чтобы открылась секретная дверь. Она откроется только на время, поэтому Вам придется поторопиться.

Повернитесь направо и идите по выступу. Прыгайте вниз и снова направо, опять вниз. Достаньте пистолеты — здесь две летучие мыши. Бегите налево и прыгайте вниз — в секретную дверь. Тайник N4 даст Вам патроны к "магнуму" и аптечку. Выходите из комнаты и обязательно сохраните игру. Используйте рычаг в одной из колонн, чтобы открыть дверь Атласа (ATLAS DOOR).

Взберитесь по ступеням, а затем прыгайте и цепляйтесь за выступ. Прыгайте на следующий выступ и возьмите патроны для "магнума" до или после того, как убьете летучую мышь. Прыгайте обратно и идите через выступ примерно до се-

редины. Теперь требуется прыгнуть и ухватиться за колонну, пройти за левый угол и нажать рычаг, для того чтобы открыть дверь Нептуна (NEPTUNE DOOR).

Вернитесь обратно и прыгайте к ступеням, поднимитесь по ним — и на колонну. Войдите в дверь Тора слева от Вас. Внутри — шар, стреляющий электрическими разрядами. Если Вы вступите в круг, обозначенный светлыми плитками, то можете сильно пострадать. Следует дождаться удобного момента и пробежать через опасную зону.

В следующей комнате — огромный молот, видимо, принадлежащий скандинавскому божеству Тору. Под молотом — плитка с изображением подковы, встаньте на нее, и, как только услышите что-нибудь, — прыгайте назад! Молот с силой ударит в пол. Не двигайтесь, подождите, пока упадут каменные блоки. Теперь толкайте блок к стене, находящейся неподалеку от молота Тора, и используйте блок как подставку, чтобы попасть на карниз. Здесь лежит еще один блок. Пододвиньте его также к стене и взбирайтесь еще выше.

Возьмите маленькую аптечку и прыгайте дальше. В маленькой комнате лежит Ключ Тора (THOR KEY). Возьмите его и через комнату с электрическим шаром возвращайтесь назад, к выходу из двери Тора.

Поверните налево за колонну и прыгайте на выступ. В Вас начнет стрелять старый приятель с усиками, так что прыгайте направо, к ступеням, поднимитесь по ним и отбейтесь от двух летучих мышей. Повернитесь и прыгайте на колонну, пересеките ступени и спрыгните вниз, к рычагу, открывающему Дамоклову дверь (DAMOCLES DOOR). Теперь, убив летучую мышь, поднимитесь по ступеням и войдите в дверь Атласа (ATLAS DOOR).

Убейте гориллу, находящуюся сразу за дверью, и бегите в ворота. Слева будет яма, а в ней — маленькая аптечка. Посмотрите внимательно на дно ямы. Видите нарисованный на дне круг? Это место, куда вскоре упадет огромный булыжник. Позаботьтесь о том, чтобы не находиться в круге в этот драматический момент. Сохраните игру, выберитесь из ямы — и вперед, по наклонному коридору. Когда обещанный булыжник покатится на Вас, следует очень быстро бежать или прыгать назад, в яму (только не окажитесь вновь на упомянутом круге). Ну вот, теперь смело выбирайтесь из ямы и идите по коридору (примерно до середины). Слева, в стене, будет выемка, за которую можно зацепиться и влезть наверх. Возьмите Ключ Атласа (ATLAS KEY) и возвращайтесь в лабиринт.

Поднимитесь на самую высокую ступеньку и прыгайте, чтобы взобраться на более высокий уровень. Прыгайте к ступеням, которые находятся слева, летучие мыши — не проблема. Теперь — на колонну и войдите в дверь Нептуна (NEPTUNE DOOR). Естественно, придется поплавать. Течение будет сносить Вас, однако нужно проплыть вверх и налево, в маленький туннель. Поверните рычаг и возвращайтесь в главный туннель. Проплывите вперед и возьмите Ключ Нептуна (NEPTUNE KEY). Теперь быстро плывите обратно и поскорее всплывайте, воздух на пределе.

Вылезайте из воды и выходите через двери Нептуна. Прыгните на колонну и спуститесь на два уровня ниже через отверстие в полу. Около рычага, открывающего Дамоклову дверь, посмотрите налево — Вы увидите на карнизе маленькую аптечку. Можно прыгнуть за ней и обратно, а потом повернуться направо и перескочить на лестницу, ведущую к Дамокловой двери (DAMOCLES DOOR). Возьмите над дверью аптечку, прежде чем войти.

Мечей, висящих под потолком, можно пока не опасаться. Идите прямо в следующую комнату и возьмите Дамоклов Ключ (DAMOCLES KEY). Прыгните на выступ, расположенный выше, и получите патроны для ружья и аптечку. Осторожно покиньте комнату. Теперь-то мечи будут падать! Ориентируйтесь по теням на полу и по звуку падения, чтобы избежать неприятностей. Покинув Дамоклову дверь, прыгайте вниз на маленький выступ и еще раз — на пол, где Вас ждут два льва и один несносный археолог с пистолетом. Перед этим неплохо было бы сохраниться.

Львы погибнут, а проклятый конкурент опять сбежит. Идите к двери и используйте все четыре ключа, чтобы открыть ее. Это и есть выход с уровня.

Уровень 6

COLOSSEUM — Колизей.

Предметы: 14 Тайники: 3 Убийства: 23.

Подойдите к озеру и внимательно посмотрите в воду с берега — там плавает крокодил. Было бы разумно подстрелить его, прежде чем заходить в воду. Минуйте крокодила, поднырните и выходите из воды. Убейте двух львов, охраняющих комнату. Поднимитесь по ступеням в храм и убейте еще одного льва.

Выходите из храма и продолжайте путь (налево вниз). Взберитесь на скалистый гребень и прыгните на балкон храма. Идите по балкону направо и возьмите аптечку. Вернитесь немного назад и взберитесь на каменный блок. Прыгайте вверх к следующему балкону и идите по нему вокруг храма. В конце выступа прыгайте по диагонали к скрытой двери.

Прежде чем в нее войти, продвиньтесь вперед и соскользните по склону. Прыгнув, достигните дна, чтобы попасть на маленький выступ. Посмотрев с него влево, можно увидеть потайной коридор. Сделайте длинный прыжок к этому коридору и возьмите тайник N1 — патроны к ружью. Теперь возвращайтесь к двери.

На краю ямы убейте двух крокодилов и возьмите аптечку (в углу). Используйте склон, чтобы выбраться из ямы, и встаньте лицом к стене. Подпрыгните вверх и зацепитесь за трещину. На руках перемещайтесь направо, пока не сможете взобраться наверх и получить тайник N 2: еще патроны для ружья. Вернитесь к трещине и осторожно прыгайте вниз, двигаясь направо до тех пор, пока не сможете прыгнуть на выступ. Поднимитесь по склону, а затем спуститесь по туннелю, который приведет Вас ко входу в храм.

Войдите в Колизей, повернитесь направо и с данной выгодной позиции подстрелите льва, кугуара и гориллу. Тут снова появится старый конкурент, который не давал покоя на прошлом уровне. Придется снова прогнать его прочь. Прыгайте в яму слева и сохраните игру. Выбирайтесь из ямы, используя дверь в углу. Съезжайте вниз по склону и убейте еще двух львов. Идите к дальней стене и, используя рычаг, откройте ворота Колизея. Повернитесь кругом и нажмите рычаг, чтобы открыть дверь, расположенную поблизости. Спуститесь по коридору и Вы попадете в яму.

Четыре кугуара охраняют выход из этой ямы. Вы можете убить их, прыгая вверх и стреляя в верхней точке прыжка. Это нечестно, но такова жизнь. Выбирайтесь из ямы, идите к камням и съезжайте вниз по склону. Далее подойдите к задней стене комнаты, повернитесь направо и встаньте на серую плитку пола.

Повернитесь обратно и идите направо, в ворота, чтобы взять аптечку. Бегите назад и, когда ворота закроются, снова встаньте на серую плитку, чтобы открыть левые ворота, в которые теперь можно войти и нажать рычаг. Теперь бегите за угол и входите вновь в правые ворота, а затем в другие ворота (справа), которые открываются только на короткое время.

Здесь нажмите рычаг, чтобы открыть белую дверь в комнате. Вернитесь наружу и зайдите в белую дверь. Идите вниз по склону до лезвий. Пройдите налево через дверь и взберитесь по выступам к вершине Колизея. Повернитесь налево и поднимитесь по склону, влезьте на уступ и идите направо, чтобы найти патроны для ружья.

Вернитесь обратно, спустившись по камням на выступ, и встаньте на площадку максимально дальше от стен арены Колизея. Сделайте длинный прыжок направо по диагонали на каменный гребень и цепляйтесь за скалу. Когда достигнете балкона Колизея, повернитесь налево и прыгайте на выступ. Идите вперед и поверните направо, чтобы убить двух горилл в комнате с кроватями.

Войдите в следующую комнату со ступенями и блоком. Вытягивайте блок до тех пор, пока не сможете войти в туннель, находящийся за ним. Здесь темно, но следует найти аптечку и рычаг. Вернитесь к склону скалы и съезжайте обратно вниз.

Идите налево и подойдите к выступу на углу Колизея. Взберитесь на выступ и поднимитесь по ступеням, а затем поверните направо. Войдите в дверь, убейте двух летучих мышей и идите к свету, Вы услышите, как позади Вас закроются ворота. Когда пойдете вперед, на Вас покатится булыжник. Прыгайте в яму! После того как булыжник ударит в ворота, выбирайтесь из ямы и прыгайте на другую сторону. Идите по коридору до рычага, который, конечно, следует нажать, чтобы открыть ворота, находящиеся за углом. Пройдите через ворота и выходите из темной комнаты налево.

Идите по балкону Колизея и подстрелите кугуара. Вскоре появится наш старый конкурент, которого вновь следует прогнать при помощи оружия. Теперь еще немного вперед, поднимитесь по трибунам Колизея и войдите в дверь. Здесь Вас с нетерпением ждут две летучие мыши. Продолжайте путь по направлению к светлой комнате.

Войдя в комнату, Вы увидите несколько колонн с площадками на них и каменный блок слева. Встаньте справа от левой ближней колонны, напротив блока. Следующую серию прыжков требуется выполнить очень быстро, иначе закроется секретная дверь. Бегите вперед и прыгайте на блок, пытаясь приземлиться на правую сторону. Немедленно прыгайте направо \Alt\+\вправо\, кувырок назад \Alt\+\вниз\, прыжок налево \Alt\+\влево\, еще один прыжок вперед на выступ и бегом через дверь.

Тайник N3 содержит в себе 2 аптечки, патроны для "узи" и долгожданные пистолеты "магнум" (MAGNUMS). Вернитесь на выступ, поверните налево и прыгайте к рычагу, который открывает дверь. Спуститесь на пол, покиньте комнату и идите в следующую дверь, находящуюся чуть выше уровня пола.

Доберитесь до двери, которую только что открыли, и в следующей комнате заходите в воду. Приплыв на место, толкните блок, войдите в образовавшийся проход и сохраните игру. Возьмите аптечку и используйте рычаг, чтобы открыть двери, находящиеся у основания ступеней, по которым Вы проходили раньше (около склона скалы). Тяните блок до тех пор, пока не сможете забрать из-за него Ржавый Ключ (RUSTY KEY). Плывите обратно через туннель и прыгайте в темную комнату, а затем используйте правую дверь в стене Колизея. Поглядывайте вокруг — Ваш конкурент может появиться здесь (а может и не появиться).

Прыгайте на пол Колизея и идите обратно к яме с лезвиями на дне, подстрелив по пути гориллу. Дойдя до края ямы, встаньте к нему спиной, нажмите \Ctrl\+\вниз\ и повисите немного на руках. Перемещайтесь на руках до тех пор, пока Ваша тень не окажется между лезвиями, и тогда — прыгайте вниз. Ваша задача — вернуться в комнату с кроватями, где Вы убили двух горилл, помните? Войдите в дверь, взберитесь наверх и повторите длинный прыжок на скалистый гребень, а затем на выступ, расположенный слева. В комнате открылась еще одна дверь — зайдите туда и возьмите маленькую аптечку. Слева — железная решетка, за которой плещется вода. Используйте Ржавый Ключ (RUSTY KEY), чтобы открыть эти ворота.

Войдите в ворота и плывите по туннелю, который приведет Вас в комнату с рычагом. Будьте осторожны, здесь плавает крокодил! Однако от него легче увернуться, чем убить эту тварь. После нажатия рычага вновь плывите вниз по туннелю до тех пор, пока не закончится данный уровень.

Уровень 7

PALACE MIDAS — дворец Мидаса.

Предметы: 22 Тайники: 3 Убийства: 43.

Когда начнется этот уровень, Вы будете все еще плыть. С началом нового уровня полностью восстанавливается не только здоровье, но и запас воздуха.

Выбирайтесь из бассейна и идите к двери, виднеющейся между колонн. Убейте двух горилл и бегите вперед через левую дверь. Здесь еще три гориллы! Возьмите аптечку и входите в дверь. Нажмите рычаг, чтобы открыть невидимые отсюда ворота, и вернитесь обратно вниз по туннелю, чтобы расправиться еще с двумя обезьянами, ждущими Вас неподалеку от левой двери. Снова подойдите к бассейну, из которого начали уровень, идите налево и убейте зловредного крокодила.

Перемещаясь вниз по коридору, поверните направо (не взбираясь на ступени — всему свое время). Когда достигнете перекрестка, идите направо, в узкий проход между стеной и утесом. Убейте гориллу, притаившуюся за углом, и возьмите патроны для "магнума".

Поверните направо и идите вперед, пока Вас не атакуют два льва. Убейте их и двигайтесь дальше до стены, где вновь поверните направо и возьмите аптечку (после того как убьете четырех летучих мышей). В темноте аптечка почти не видна, но она там есть. Возвращайтесь назад и идите по ступеням, которые пропустили раньше.

Идя наверх, поверните налево и входите в следующую комнату, где следует расправиться еще с тремя гориллами. В правом дальнем углу комнаты требуется взобраться на оранжевую колонну, с нее прыгнуть на следующую, далее — налево и на выступ. Справа будет другой выступ, на котором лежит аптечка и заряды для "магнума". Возьмите их и вернитесь обратно на колонну.

Используйте серию длинных прыжков от одной колонны к другой. На последней повернитесь направо и прыгайте на выступ с пятью рычагами.

Общий принцип использования этих рычагов прост. В зале имеются двери, над каждой из которых нанесены пять символов. Символ, похожий на букву Y, обозначает, что соответствующий рычаг должен быть нажат вниз. Другой символ обозначает верхнее положение рычага. Установив пять рычагов так, как указывают символы, имеющиеся над дверью, Вы сможете ее открыть.

Однако вернемся к текущим событиям. Нажмите левый рычаг и прыгайте в яму, где еще один рычаг откроет ворота. Выходите и поверните два раза налево, чтобы пройти через ярко освещенную дверь, где вновь придется убить гориллу. Теперь — в комнату с факелами. Для начала подойдите к краю бассейна и расстреляйте водяных крыс, плавающих вокруг. Обратите внимание на лестницу справа, которая ведет к воде. Она еще может Вам пригодиться. Теперь разберемся с факелами. Всего их пять, они горят на колоннах. Если встать в небольшое углубление в полу, то факелы погаснут, но на очень короткое время. Обязательно сохраните игру! Теперь следует выполнить серию прыжков с колонны на колонну. Достигнув последней из них, бегите вперед и берите свинцовый слиток (LEAD BAR). Имейте в виду, что, если Вы будете стоять на колонне в тот момент, когда вновь зажгутся факелы, Вы очень быстро потеряете здоровье, а, может, и жизнь. Старайтесь не наступать на отверстия горелок — если пламя вспыхнет прямо под ногами у Лары, то на ней загорится одежда, что приведет к еще более быстрой потере здоровья.

Получив желанный слиток свинца, плывите к ступеням, поднимайтесь по ним и расправьтесь с гориллой. Возвращайтесь к стене с пятью рычагами. Нажмите второй справа и средний рычаги, а левый верните обратно в верхнее положение. Прыгайте вниз, пройдите через ворота, поверните налево и идите через новую дверь, находящуюся между колоннами. Пройдите через комнату в туннель, сверните направо и спуститесь по ступеням. Вытащите блок из стены, после чего произойдет небольшое землетрясение. Теперь вернитесь вверх по ступеням и продолжайте идти дальше вверх до следующего пролета лестницы. Окно наверху открывается в комнату с обрушившимися колоннами. Прыгайте направо к черному выступу, потом на центральную колонну, а оттуда (чуть правее) — на песчаный выступ. Еще прыжок налево — и входите в дверь.

Идите в следующую комнату и перестреляйте там все, что движется, а "двигаться" будут три летучие мыши и две гориллы. Прыгните через провал к бассейну. Вправо отходит узкий канал, в котором плавают два крокодила. Крокодилов, конечно, придется убить, чтобы нырнуть в канал и проплыть его до конца. Здесь выбирайтесь из воды и взбирайтесь на камни, находящиеся справа. Обернитесь вокруг. Видите тайник на том берегу? Чтобы добраться до него, следует идти направо вдоль берега бассейна, взобраться на камни и пройти дальше до упора, после чего сделать один за другим два прыжка вперед. Слева Вас ждет тайник N1: аптечка и патроны для "магнума".

Прыгайте в воду, перебирайтесь через канал и вылезайте из воды. Пойдя по бортику бассейна, встаньте напротив двери, через которую пришли сюда. Загляните себе под ноги, осторожно прыгайте вниз и возьмите тайник N 2: патроны к ружью, патроны для "узи" и аптечку. Выбирайтесь из ямы, убейте гориллу и приступайте к осмотру маленьких ниш, расположенных в стене, пока не найдете еще одну аптечку. Теперь посмотрите из окна. Видите другой выступ? На него довольно легко запрыгнуть. Здесь будьте готовы к атаке двух горилл. Идите вдоль этого выступа до последнего алькова. Повернитесь направо. В противоположной стене комнаты видна трещина, в которой лежит большая аптечка. Прыгайте и цепляйтесь за трещину. Перебирая руками, продвиньтесь немного вправо, здесь можно влезть в нишу и взять аптечку. Теперь снова повисните на руках и двигайтесь влево, пока не достигнете следующего выступа. Убейте двух летучих мышей, повернитесь и прыгайте к двери. Идите по длинному туннелю, пока не достигнете шестиугольного коридора. Осторожно, здесь хрупкий пол! Впереди виден наклонный туннель, а в нише справа лежит аптечка. Лучше всего в два прыжка перескочить разбитые плитки, потом вернуться за аптечкой и только после этого начинать спуск по наклонному туннелю. Он приведет Вас к самому началу уровня, в комнату с бассейном, только не на пол, а на балкон, опоясывающий все помещение. Отразив нападение кугуара, бегите к двери, виднеющейся на другом конце этого балкона.

Туннель приведет Вас к окну с выступом. Поверните направо и прыгайте на соседний выступ, откуда не трудно проникнуть в комнату с бассейном, в котором, конечно же, Вас ждет крокодил.

Проплыв под водой, Вы попадете в комнату с окном, выходящим на крышу храма. Здесь следует убить двух летучих мышей и двух львов, после чего можно прыгать на крышу, где лежит второй свинцовый слиток (LEAD BAR). Спуститесь вниз на пол, пройдите в туннель и, повернув налево, вернитесь в комнату, откуда начался уровень. Отсюда вновь пройдите в комнату с пятью рычагами. Нажмите правый рычаг и верните второй справа в верхнее положение. Прыгайте вниз, сверните налево и найдите новую дверь, за которой находится комната с лезвиями на полу.

Пройдите шагом между лезвиями к небольшой двери, виднеющейся справа, здесь имеется "горка", около которой в стену вмонтирован блок с двумя насечками. Тащите его на себя, пока не откроется маленький коридорчик с рычагом в нем. Нажмите рычаг и поднимитесь по "горке" к окну. Из окна прыгайте на возникшую колонну, потом на следующую (справа) — и так через всю комнату.

С последней колонны Вы сможете прыгнуть в дверной проем, где придется убить еще одну гориллу. Теперь войдите в комнату и возьмите третий слиток свинца (LEAD BAR). Прыгайте назад на колонну, а теперь вниз — на пол, после чего возвращайтесь в комнату с пятью рычагами. Средний рычаг сдвиньте вверх, а крайний левый — вниз. Вернитесь в комнату с бассейном, спуститесь по ступеням напротив и входите в сад.

Убейте двух горилл и возьмите аптечку, лежащую на крыше недалеко от задней стены. Спуститесь вниз по коридору к комнате Мидаса (в ней обломки статуи с надписью "MIDAS" на постаменте). Встаньте недалеко от каменной руки и используйте свинцовые слитки (LEAD BAR), чтобы превратить их в золотые (GOLD BAR). Сохраните игру, если Вам интересно, то можно заставить Лару взобрать-

ся на каменную руку Мидаса и посмотреть, как бедная девушка превращается в золотую статую. Очень впечатляющий коротенький мультфильм! Теперь восстановите игру, вернитесь в сад и идите в правый угол, находящийся около ворот. Протиснитесь боком за дерево, чтобы найти скрытый рычаг. Используйте его, и тайник N 3 почти Ваш. Войдите в ворота и идите к лезвиям. Подождите, пока они сойдутся, чтобы прыгнуть через них, когда проход будет свободен. Возьмите патроны для ружья и "магнума", аптечку. Вновь осторожно минуйте лезвия.

Вернитесь в комнату с оранжевыми колоннами и пятью рычагами, поверните налево и входите в новую дверь. Идите вперед, убейте льва, поднимитесь по ступеням вверх до конца и взберитесь на балкон. Возьмите патроны для ружья. Теперь — вниз по ступеням и бегом через правую дверь. Вставьте свои три, ставших золотыми, слитка (GOLD BAR) в соответствующие отверстия в трех альковах. Это откроет дверь и приведет Вас к концу уровня.

Уровень 8

THE CISTERN — цистерна.
Предметы: 27 Тайники: 3 Убийства: 32.

В начале уровня сразу достаньте пистолеты и прыгайте на пол, где следует подстрелить огромную кусачую крысу. Толкните блок с кольцом два раза вперед, а потом направо, чтобы с него можно было достать выключатель. Из открывшейся стены выскочат еще две крысы. Пройдите через светлую дверь, чтобы получить аптечку, вернитесь обратно и прыгайте в люк, который приведет Вас к мосту.

Идите вперед, пока не минуете перила, а затем прыгайте на колонну справа. Убейте крыс, когда спуститесь по ступеням, повернитесь направо и прыгайте, чтобы зацепиться за расщелину. На руках двигайтесь влево, до выступа. Возьмите патроны для ружья, прыгайте обратно, к следующей расщелине, и вновь на руках двигайтесь влево, пока не появится возможность взобраться наверх. Поверните направо и взберитесь еще немного выше, пройдите вдоль выступа и возьмите Ржавый Ключ (RUSTY KEY).

Вернитесь к другому концу выступа, спуститесь вниз, повисните на руках и прыгайте на кирпичи, лежащие внизу. Теперь пройдите по дорожке, взберитесь на колонну и прыгните на выступ, расположенный справа и огороженный перилами. Давно знакомый и, наверное, успевший надоесть Вам, конкурент будет курсировать неподалеку. Придется вновь "попросить" его покинуть это место. В комнате с решетчатым полом имеется рычаг. Не трогайте его (еще не время). Взберитесь на стену (справа), откуда стрелял в Вас знакомый горе-археолог. Прыгайте на следующий выступ, расположенный справа, затем — вверх. Возьмите аптечку и идите на вершину склона, находящегося справа от Вас. Поверните налево, прыгайте и вскарабкайтесь по уступам к секретной двери N 1 — здесь лежат патроны для ружья.

Сохраните игру. Здесь следует немного соскользнуть вниз по склону, а потом прыгнуть вперед, чтобы достичь уступа с лежащими на нем двумя патронами для ружья. Осторожно прыгайте вниз. Вернитесь к двери, через которую Вы прошли в эту комнату. Справа в углу будет каменная тумба. Взберитесь на нее, повернитесь кругом и прыгайте на выступ, потом на следующий — еще повыше. Здесь лежат патроны для ружья и аптечка. Осторожно спуститесь на выступ под тем местом, где Вы нашли аптечку, соскользните вниз по горке и прыгайте в отверстие с водой. Пора переходить к водным процедурам.

Плывите в туннель, стараясь, по возможности, избежать крыс. Выбирайтесь и убейте еще одну крысу, которая сразу нападет на Вас. Поднимитесь по ступеням, взберитесь на два выступа выше и получите второй Ржавый Ключ (RUSTY KEY). Идите вперед, повисните на выступе и на руках пробирайтесь налево, чтобы спрыгнуть на следующий карниз с двумя крысами на нем. Еще немного вперед, соскользните по склону к выступу со статуями. Тут будут не только две крысы, но и два крокодила в придачу.

Взберитесь на ступени с любой стороны "горки", повернитесь лицом к воде, а отсюда — направо. Прыгайте и цепляйтесь за дорожку, проходящую вверху. По этой дорожке и уже знакомым выступам следует вернуться назад (к двери, через которую Вы вошли в комнату с мостом). Идите вперед по этому мосту, прыгайте через провал, а затем — на выступ, выступающий из стены слева. Вы окажетесь у двери, которая открывается одним из Ржавых Ключей (RUSTY KEY).

Входите в комнату и взбирайтесь на выступ, находящийся слева. Убейте двух горилл, перепрыгните на следующий карниз и вновь прогоните надоедливого "ворошиловского стрелка". Теперь можно идти дальше, взять на выступе аптечку и прыгнуть на высокий карниз. С него можно попасть в альков, взять патроны для "магнума", вернуться обратно и прыгнуть к трещине, проходящей по противоположной стене (над альковом). На руках двигайтесь вправо, прыгайте на выступ, а затем — в яму, имеющуюся справа от Вас. Спуститесь по "горке", убейте крокодила и влезайте на пьедестал. Убейте второго крокодила, который теперь не может добраться до Вас. Входите в коридор — здесь Вас ждет третий крокодил. Убейте и его, затем — крысу, возьмите аптечку и возвращайтесь в большую комнату, где Вы устроили крокодиловую бойню.

Влезайте на стену около пьедестала, преодолейте три выступа и идите вперед. Здесь следует спуститься немного пониже, уцепиться за расщелину и на руках добраться до белой двери. Рычаг поможет открыть ее. Постарайтесь не напороться на острые лезвия и не попасть в зубы крысе, когда будете прыгать в яму. Минуйте еще двух крыс и прыгайте в зеленый провал. Еще одна крыса захочет помешать Вам спуститься на пол. Бедняжка, ее искренне жаль... Пройдите через дверь, убейте крысу, напавшую справа, и идите по ступеням к Золотой Двери.

Встаньте лицом к стене, взберитесь на карниз, а оттуда — на следующий, который справа. Пройдите по нему, сверните вновь направо и прыгайте с разбегу вперед. Теперь — на выступ справа, а с него — к рычагу, открывающему Золотую Дверь. Спуститесь на пол и войдите в дверь, чтобы взять Серебряный Ключ (SILVER KEY). Опять появится зануда-конкурент. Отпугните его — и в воду.

Под водой минуйте первый выход и плывите до конца, чтобы вынырнуть в комнате с мостом. Снова поднимитесь по ступеням, около статуй и попадите на мощенную кирпичами дорожку. Здесь следует взобраться на колонну, с нее легко достижим выступ, огражденный перилами, откуда ступени ведут в комнату с решетчатым полом. Избегая провалов в полу, подойдите к рычагу и нажмите его, чтобы затопить нижний зал. Вернитесь в комнату с мостом и прыгайте в воду. Плывите вперед и направо, пока не найдете маленький туннель. Следуйте вдоль него, пока не увидите свет. Здесь можно вынырнуть и нажать рычаг, находящийся под водой, чтобы открыть дверь под Вами.

Выходите из воды и постреляйте по крысам. В этой комнате можно взять две аптечки и патроны для ружья. Ныряйте снова, плывите к открывшейся двери и получите Серебряный Ключ (SILVER KEY). Проплывите через открывшиеся ворота обратно в комнату с мостом. Вылезайте на мост. Справа будет еще одна дверь, которую можно открыть Ржавым Ключом (RUSTY KEY). За ней — маленький бассейн. Плывите вниз, к маленькой комнате с аптечкой и Золотым Ключом (GOLD KEY) в ней. Теперь — назад, в комнату с мостом. Здесь следует быстренько выбраться из воды. С выступа можно спокойно убить подплывшего крокодила. Идите обратно в воду, повернитесь лицом к двум дверям. Если здесь нырнуть, то справа откроется еще один маленький туннель, он ведет к тайнику N 2 — патронам для "магнума". Снова вернитесь на поверхность и поищите белую дверь с изображениями баранов около нее. Здесь выходите из воды. Бараны нарисованы на блоках, которые можно сдвигать. Толкните левый из них, чтобы получить доступ в тайник N 3. Войдите в секретную комнату и встаньте под карнизом. Следует прыгнуть назад, на "горку", а потом сразу же вперед. На карнизе лежит аптечка и патроны для "магнума".

Используйте Серебряные Ключи (SILVER KEY), чтобы открыть две двери подряд и войти в комнату. Справа будет выступ, на который следует взобраться и прыгнуть через помещение. Встаньте лицом к высокому выступу и прыгните на него, а оттуда — к замку в стене, находящейся справа от Вас. Убейте гориллу за углом и используйте Золотой Ключ, чтобы открыть дверь внизу. Осторожно! Из нее выбегут два необычных рыжих льва, которые очень сильно кусаются.

Войдите в большую комнату, игнорируя рычаг, который впускает сюда еще трех львов. Кстати, будьте осторожны, передвигаясь по полу, — некоторые плитки ломаются под ногами, так что можно напороться на острые лезвия. Потяните блок с кольцом около рычага два раза на себя, а потом 4 раза от стены. Обойдите блок и толкните его с другой стороны еще разок, чтобы можно было с него влезть на очередной выступ. Аптечка и патроны к "магнуму" Вам совсем не помешают. Спускайтесь на пол и прыгайте в колодец около рычага. Лара с криком проваливается на следующий уровень!

Уровень 9

TOMB OF TIHOCAN — гробница Тихокана.
Предметы: 23 Тайники: 2 Убийства: 15.

Падение в воду. Плывите вниз по коридору до развилки, от которой один туннель пойдет вверх, а другой — вниз. Далее — в нижний из них, пока не достигнете рычага. Это понизит уровень воды, так что Вы сможете пройти в другой туннель и выйти из бассейна. Расположенный здесь рычаг открывает дверь, находящуюся внизу зала. Пройдите в нее и убейте крокодила, прежде чем подняться по лестнице. Прыгайте на следующий выступ, но будьте осторожны — здесь имеется стреляющее дротиками ружье.

Длинный прыжок на карниз, расположенный в другом углу комнаты, позволит Вам попасть в альков и нажать рычаг. Случится небольшое наводнение, и комнату затопит. Плывите к белому блоку, под ним образовался туннель, в котором лежит аптечка. Выныривайте и взбирайтесь на белый блок. Теперь следует пробежать по коридору и снова броситься в воду. Плывите вперед и вниз, чтобы достичь рычага, который включает сильное течение. Поднимитесь к поверхности воды, чтобы набрать воздуха, и потом плывите вперед, течение поможет Вам. Доплыв до конца, выбирайтесь на берег, убейте крысу и тяните на себя из стены блок с кольцом.

Взобравшись на блок, прыгайте вверх, повернитесь вокруг — и доберитесь до широкого выступа, с которого следует перескочить в темноту, виднеющуюся справа. Взберитесь еще на пару карнизов повыше и с вершины колонны прыгайте на следующий выступ. Тут вновь появится Ваш "любимый" агрессивный археолог. Гоните его прочь, идите к качающемуся топору и прыгайте на другую сторону. Возьмите патроны для ружья и взберитесь обратно на колонну. Встаньте лицом к двери и прыгайте в нее.

Входите в туннель, чтобы снова столкнуться с конкурентом. Положительно, он становится невыносим! Спуститесь в зал и пробегите—пропрыгайте через движущиеся лезвия, пока не достигнете ямы с большим крокодилом на дне. Спокойно расстреляйте его сверху и спускайтесь в яму. Пройдите по лестнице и получите патроны для ружья и "магнума". Внимательно осмотритесь вокруг и найдите три секретные пластины на полу. Следует наступить на каждую из них, чтобы открылась дверь в тайник N 1. Входите и повернитесь лицом к двери. Прыгните влево, а затем осуществите серию прыжков по наклонным блокам к ружейным патронам и аптечке.

Вернитесь назад к ступеням и вновь взберитесь на колонну. Оттуда — на выступ с топором, чтобы прыгнуть к двери, находящейся позади лезвия. Спуститесь вниз по лестнице, встаньте спиной к краю, чтобы можно было повиснуть на карнизе. На руках передвиньтесь вправо, где Вы сможете попасть в туннель и нажать рычаг, чтобы затопить комнату. Ныряйте и плывите к ступеньке, идущей вдоль стены. С нее можно убить гигантскую крысу. Теперь снова прыгайте в воду, плывите

в следующую комнату, выбирайтесь из воды и отразите атаки кугуара. Используйте рычаг, чтобы открыть ворота.

Убейте двух горилл, притаившихся выше. Если Вам их не видно, то можно подпрыгивать и стрелять в верхней точке прыжка. Расправившись с этими животными, влезайте наверх. Слева от Вас будет расщелина, за которую следует уцепиться и пробраться направо, тогда можно будет попасть в ворота. Входите и возьмите Золотой Ключ (GOLD KEY) и аптечку, после чего возвращайтесь к убитому ранее кугуару. Входите в туннель и используйте Золотой Ключ. Это приведет к тому, что на поверхность воды поднимутся несколько блоков. Серия прыжков приведет Вас к аптечке, после чего можно входить в дверь.

Войдите в левую комнату с письменами на полу, вытяните блок из стены и поставьте его на эти знаки. Из комнаты выскочит горилла, она охраняет патроны для ружья и "магнума". Вернитесь обратно и снова тяните блок, пока он не окажется на письменах около двери. Дверь откроется и оттуда выскочит еще одна горилла. Убейте ее и входите в дверь — там лежат патроны для ружья. Вернитесь к блоку, взберитесь на него и прыгайте к двери, расположенной чуть выше. Пробегите через лезвия, возьмите аптечку и Ржавый Ключ (RUSTY KEY), после чего возвращайтесь в главную комнату. Толкайте блок прочь от выступа, обойдите вокруг и тащите его на следующую надпись. Сразу взбирайтесь на блок, когда выбегут крысы — их можно будет без хлопот расстрелять отсюда. Входите в новую комнату и возьмите аптечку, после чего вернитесь и толкайте блок на последнюю табличку с надписями. Входите в дверь, но не трогайте аптечку — это ловушка! Бегите прямо и возьмите Ржавый Ключ (RUSTY KEY). Аптечку можно забрать на обратном пути.

Вернитесь в главную комнату, здесь расположена дверь с двумя замками. Ржавые Ключи должны открыть ее. Входите и прыгайте направо от склона. Серия прыжков приведет Вас к секретному коридору, после чего следует прыгнуть через ряд хрупких плиток пола к тайнику N 2. Рекомендуемая последовательность: повернитесь направо лицом к первой плитке и прыгайте направо — вперед — направо — направо — направо — назад — направо, финишируя в секретной комнате. Возьмите патроны для "узи" и "магнума", после чего возвращайтесь к возвышению.

Соскользните вниз, в воду, и плывите по туннелю к выступу, с которого можно убить крокодила. Входите в туннель, взбирайтесь по серии выступов до самого верха, откуда можно соскользнуть на песчаный выступ. Снова соскользните направо и прыгайте к карнизу. Здесь имеется рычаг, открывающий подводные ворота.

Ныряйте и плывите в следующую комнату, где требуется всплыть неподалеку от большого храма. Плывите под храм и найдите скрытый туннель, ведущий к задней стороне здания. Вы сможете вынырнуть внутри и нажать рычаг, открывающий главную дверь. Плывите обратно и выходите на берег слева от храма (на песок). Осторожно! Ожившая статуя начнет метать в Вас огненные шары. Прыгайте вокруг и стреляйте, пока все не будет кончено. Входите в храм. Пришло время окончательно расправиться с давним врагом (оказывается, его имя Пьер). Так что приготовьте свои "магнумы". Когда противник будет повержен, возьмите у него Золотой Ключ (GOLD KEY), Сцион (SCION) и "магнумы". Взберитесь на балкон, опоясывающий зал, возьмите аптечку и патроны к своим пистолетам. Золотой Ключ (GOLD KEY) откроет Вам путь на следующий уровень. Впрочем, если Вы еще чувствуете в себе боевой задор, то можно выйти из храма и расправиться с другой ожившей статуей. Теперь, насладившись видом фресок на стене, которые изображают, судя по всему, катастрофу Атлантиды, можно перейти на следующий уровень.

Уровень 10

CITY OF KHAMOON — город Хамуна.
Предметы: 24 Тайники: 3 Убийства: 14.

Начните новый уровень с того, что прыгните в яму, по дну которой проходит ров с закрытой дверью в торце. Теперь повернитесь налево, чтобы спрыгнуть в тунель и нажать рычаг, открывающий дверь в этом рву. Входите в дверь и тащите на себя скрытый за ней подвижный блок. Операцию следует проделать три раза, чтобы войти в коридор позади блока и получить аптечку и патроны к "магнуму". Идите назад, выбирайтесь из рва и тяните блок, стоящий наверху, к противоположной стене комнаты, через ров, используя первый блок в качестве подставки или "мостика". Поставьте блок к стене рядом с расписной колонной.

Залезайте на эту колонну и прыгайте к расщелине, по которой на руках следует продвинуться вправо до тех пор, пока не удастся попасть в пещеру. Убейте пантеру, затем входите и поверните налево, чтобы по песчаному наносу взобраться на карниз за аптечкой и патронами для "магнума". Спуститесь на пол, по склону съезжайте к Сфинксу и убейте весьма агрессивную мумию, после чего ныряйте в воду (справа) и найдите две упаковки патронов для "магнума", лежащие на дне бассейна.

Выходите из воды (между пальмами), забирайтесь на выступ и прыгайте на колонну слева, чтобы получить ружейные патроны. Ныряйте в бассейн, взбирайтесь на левую лапу Сфинкса, двигайтесь к его подбородку и идите вокруг налево, где Вы можете найти туннель с патронами для ружья и Сапфировым Ключом (SAPHIRE KEY).

Идите теперь к блоку, расположенному между лапами Сфинкса, и тяните его (блок) до тех пор, пока не откроется вход в туннель, в котором следует использовать Сапфировый Ключ (SAPHIRE KEY), чтобы открыть дверь. Спуститесь вниз, в следующую комнату, и идите на выступ справа, чтобы найти аптечку. Прыгайте вперед, подстрелите пантеру, находящуюся внизу, и снова прыгайте к выступу у дальней стены. Спуститесь по коридору, идущему справа, и убейте еще одну пантеру. Пройдите по коридору под мостом. Дальше следует убить крокодила, а потом, повиснув на руках, спрыгнуть с карниза, на котором нарисован феникс. Возьмите аптечку в светлом коридоре и входите в комнату, в которой на Вас покатится очередной булыжник. Увернувшись от него, поверните направо и идите вверх по холму к темному коридору, начинающемуся в правом дальнем углу комнаты. Здесь есть тайник N1 — патроны для магнума и аптечка. Теперь вновь ныряем в бассейн.

Плывите в угол, нажмите рычаг и плывите дальше вперед через открывшуюся дверь, постаравшись выбраться из воды раньше, чем Вас проглотит крокодил. Убейте его и пробирайтесь к воротам, около которых находится подвижный блок. Толкните блок три раза, влезайте на него и прыгайте к карнизу около двери. Поднимитесь еще повыше и пройдите по ступеням. Прыгнув в люк на потолке, можно добраться до рычага, который раздвинет золотой мост, находящийся в предыдущей комнате.

Вернитесь в комнату, прыгайте обратно к блоку и толкайте его на исходную позицию, потом тащите с таким расчетом, чтобы можно было взобраться на карниз с другим "расписным" блоком на нем. Приготовьте свои "магнумы" и толкайте блок, чтобы открыть спрятанную дверь. Входите и расправьтесь с очередной мумией, после чего нажмите рычаг, чтобы открыть дверь в потолке около золотого моста. Вернитесь на выступ и толкайте блок от себя, пока не появится возможность прыгнуть к золотому мосту. Теперь прыгайте вверх, забирайтесь в люк на потолке и используйте рычаг, чтобы открыть дверь в полу около статуи кошки.

Идите к серебряному гонгу и прыгайте на выступ слева. Повернитесь направо и прыгайте к скалистому выступу, который следует пройти до конца, чтобы получить патроны для "магнума". Соскользните по склону налево и возьмите аптечку, после чего прыгайте на лапу (справа). С лапы можно перескочить на зеленую

крышу слева и получить еще полсотни патронов для "магнума". Влезайте на наклонный каменный блок и прыгайте к выступу над дверью, из которой скатился булыжник, чтобы получить тайник N2 — магазины для "узи". Убейте крокодила внизу, повисните на руках и затем прыгайте вниз, после чего направляйтесь к статуе кошки, где следует спрыгнуть в люк.

Осторожно спуститесь на пол. Входите в дверь (ту, которая без ступеней), получите патроны для "магнума", повернитесь и впрыгните на карниз, по которому можно пройти влево, чтобы получить заряды для "магнума". Сверху имеется возможность расстрелять пантер, которых почти не видно в темноте. Не трогайте светлый рычаг! Спрыгните на пол в темноту, убейте еще двух пантер и идите по светлому коридору, чтобы взять аптечку.

Идите к задней стене комнаты и поищите выступ, расположенный сразу справа от моста, его очень трудно разглядеть из-за темноты, но он здесь имеется. Взбирайтесь на этот выступ, повернитесь налево и прыгайте на мост. Теперь доберитесь до колонны, стоящей в середине комнаты, идите налево и убейте пантер, бегающих внизу. Прыгайте к алькову в левом углу, чтобы обнаружить тайник N 3 — патроны для ружья.

Снова вернитесь к мосту и спрыгните на пол. Возьмите аптечку, лежащую в другом освещенном коридоре, взберитесь на мост и войдите в освещенный туннель, расположенный неподалеку. В конце туннеля — очень злая ожившая мумия, так что держите свои "магнумы" наготове! Войдите в следующую комнату и прыгните в туннель справа, который поведет Вас дальше. Здесь следует влезть на колонну и забрать Сапфировый Ключ (SAPHIRE KEY). Поднимитесь вверх по холму, войдите в дверь и сделайте три прыжка по выступам, чтобы забрать патроны для "магнума".

Впрыгните на карниз, расположенный слева, заберитесь повыше и нажмите имеющийся там рычаг. Вернитесь ко входу и осторожно спрыгните на длинный склон. Вы съедете вниз, а потом следует пройти вверх по правому краю склона, чтобы попасть в комнату с замком, который отпирается Сапфировым Ключом (SAPHIRE KEY) и открывает выход на следующий уровень.

Уровень 11

OBELISK OF KHAMOON — обелиск Хамуна.
Предметы: 31 Тайники: 3 Убийства: 14.

Начните уровень с того, что поднимитесь в гору, а потом зайдите в левый туннель. Туннель ведет в комнату с четырьмя колоннами, в основании каждой колонны находится каменный блок. Идите к колонне, стоящей напротив Золотой Двери, и тяните блок на себя три раза, после чего толкните его под дверь в стене справа. Входите в обнаружившийся туннель и убейте пантеру, после чего можете взять аптечку, лежащую в конце коридора.

Вернитесь к колоннам, идите в правый дальний угол комнаты и толкайте блок направо, чтобы получить доступ к алькову и бассейну, имеющемуся там. Плывите по туннелям, постаравшись избежать крокодильих зубов. На дне Вы можете найти аптечку, заряды для "магнума" и Сапфировый Ключ (SAPHIRE KEY), припрятанный в одном из углов. Вернитесь в комнату с колоннами и идите к Золотой Двери, имеющейся в правом углу.

Используйте Сапфировый Ключ, чтобы открыть дверь в стене, и забирайтесь наверх, используя подставленный ранее блок. Идите дальше по лестнице, убейте одичавшую мумию и нажмите рычаг в левом углу, чтобы опустить мост. Идите кругом налево, через мост и возьмите Глаз Хоруса (EYE OF HORUS). Прыгайте с моста и возьмите патроны для ружья, лежащие у основания центральной колонны, после чего ныряйте в воду, чтобы получить обоймы к "магнуму". Выныривайте и входите в туннель, имеющийся напротив Золотой Двери.

Соскользните по склону и убейте двух пантер, затем поднимайтесь по лестнице и используйте последнюю ступень, чтобы впрыгнуть на выступ. Попрыгайте —

полазайте по выступам, чтобы взять аптечку и добраться, наконец, до самого высокого карниза в данной комнате. Поднимитесь по лестнице и расстреляйте мумию.

Спуститесь по лестнице обратно и используйте рычаг справа, чтобы опустить еще один мост. Прыгнув вниз, слева от рычага, Вы получите аптечку и две обоймы к "магнуму". Теперь возвращайтесь к верхней площадке лестницы и осторожно прыгайте в яму, расположенную слева. Спустившись на пол комнаты с очень высоким потолком, бегите в альков справа, убейте там пантеру и используйте рычаг.

Идите в любую дверь напротив алькова и возьмите патроны для "магнума". Вернитесь в главную комнату, поднимитесь по возникшей лестнице и прыгайте на выступ, находящийся слева за ружейными патронами. Вернитесь на лестницу и поднимитесь еще немного повыше (но не до конца), потом прыгайте вниз налево, на очередной выступ. Теперь развернитесь и идите в дверь, прыгайте в направлении карниза и идите вдоль него, потом прыгайте к мосту и возьмите артефакт со странным названием Анх (ANKH).

Вернитесь на карниз, минуйте дверь и возьмите аптечку, лежащую на ступенях, после чего нажмите рычаг, прежде чем спускаться вниз. Достигнув пола, войдите в новую комнату, расположенную слева от Вас, и поднимитесь по лестнице. Наверху повернитесь и прыгайте к расщелине справа, двигайтесь вдоль нее направо и спрыгните вниз. Идите вокруг и осторожно спрыгните на выступ, расположенный еще ниже, с которого войдите в комнату, покрытую иероглифами, и нажмите рычаг. Выходите наружу и поднимитесь по ступеням, которые раньше были скрыты под слоем песка.

Убив мумию наверху, нажмите рычаг, чтобы опустить третий мост и получить аптечку. Повернитесь и нажмите другой рычаг, откроется дверь, через которую следует пройти и спуститься по лестнице. Идите к зеленому карнизу, проходящему справа, минуйте несколько колонн и доберитесь до выступа, после чего прыгайте на колонну с аптечкой и патронами для "узи" — это тайник N 1. Найдя неподалеку серебряный гонг, прыгните к нему, чтобы получить сразу же и тайник N 2 — патроны для "узи" и аптечку.

Впрыгнув на выступ, имеющийся справа, войдите в дверь с зеленым основанием. Поднимитесь по лестнице, уцепитесь за стену и на руках двигайтесь вправо, до тех пор, пока не сможете взобраться наверх. Прыгните на выступ, расположенный справа от Вас, с которого достижим тайник N 3 — патроны для "магнума" и аптечка. Прыгайте вниз на следующий выступ.

Спуститесь вниз на выступ, спрыгните осторожно еще ниже, но не падайте вниз, а пробирайтесь на руках вправо, пока не достигнете очередного карниза. Повернитесь и падайте вниз, цепляйтесь и снова двигайтесь на руках вправо. Расправьтесь с мумиями. Идите в коридор слева и нажмите рычаг, чтобы получить доступ к последнему мосту на этом уровне.

Вернитесь в комнату мумий, прыгните к выступу, спуститесь на пол и пройдите между двумя стульями. Карабкайтесь по выступам, пока не достигнете зеленого основания двери. Пройдите в дверь и через мост, чтобы получить Скарабея (SCARAB). Прыгните к мосту, находящемуся слева от Вас, и возьмите Печать Анубиса (SEAL OF ANUBIS), после чего в основании колонны откроется подводная дверь. Входите в воду и плывите по туннелю. Он очень длинный, так что глубоко вдохните, прежде чем начать путешествие.

Плывите к дну, потом вперед, увидите патроны для "магнума," лежащие слева, а аптечку и патроны к ружью — справа. Плывите дальше, пока не появится возможность всплыть и отдышаться. Теперь ныряйте и забирайте все ранее обнаруженное на дне бассейна. Выходите из воды, убейте мумию и возьмите с выступа патроны для "магнума".

Поднимитесь по лестнице, проходящей в левом углу, и пройдите по коридору. Без лишних хлопот убейте мумию, находясь на высокой насыпи, потом найдите

аптечку, которая лежит слева. Справа от насыпи — лестница, до которой требуется допрыгнуть и взобраться наверх. Оттуда Вы сможете спрыгнуть в комнату Сфинкса (помните предыдущий уровень?). Идите к пальмовым зарослям и найдите колонну с четырьмя замками. Используйте все Ваши четыре артефакта, чтобы открыть дверь слева от Сфинкса. Это выход.

Уровень 12

SANCTUARY OF SCION — святилище Сциона.
Предметы: 28 Тайники: 1 Убийства: 15.

Начните уровень, отыскав заряды для "магнумов" (теперь Вам придется использовать это оружие постоянно). Поднимитесь по ступеням и расстреляйте две мумии, которые захотят Вас убить. Поднимитесь наверх и найдите еще заряды для "магнума". Прыгайте в комнату, идите вперед и направо и соскользните по склону. Здесь Вас ожидает неприятный сюрприз — еще одна ожившая мумия. Покончив с ней, взбирайтесь на наклонный блок, лежащий недалеко от светлой колонны, пробирайтесь налево, повернитесь кругом и прыгайте обратно на высокую колонну.

Перепрыгивайте по ряду колонн и выступов, пока не достигнете трещины в стене. Двигайтесь по ней направо, спрыгивайте вниз. Поднимитесь по лестнице направо и, перепрыгнув через несколько колонн, Вы доберетесь до выступа с патронами для "магнума". С этого карниза сделайте три прыжка вперед и Вы приземлитесь на ступенях. Спустившись по ним, нажмите рычаг, который откроет дверь, расположенную ниже.

Если Вы услышите хлопанье крыльев, знайте — это демон. Стреляйте в него сразу, как только он появится в пределах досягаемости, и не прекращайте огонь, пока один из Вас не умрет. Если он достигнет платформы, у Вас появятся большие проблемы! Перебирайтесь на выступ около рычага, а потом прыгайте вперед на узкий карниз. Возьмите патроны для ружья, прыгните налево и получите добавку. Прыгайте к следующему выступу, потом вниз. Повернитесь и спрыгните на песчаный уступ, снова вниз, соскользните по склону. Возьмите заряды для "магнума" (между лапами Сфинкса), а затем идите на другую сторону этой огромной статуи к колоннам, торчащим из песка.

Забирайтесь на правый блок, прыгайте на левый, а оттуда — на выступ, еще прыжок на колонну, с которой достижим искривленный выступ, находящийся вверху. Пробегите через движущиеся лезвия направо и возьмите аптечку. Идите по дорожке, доберитесь до следующего выключателя и используйте его, чтобы открыть дверь и получить еще одного демона на свою голову. Быстренько расправьтесь с ним, вернитесь к рычагу, впрыгните на выступ, находящийся справа, и возьмите аптечку. Повернитесь, прыгайте и подтягивайтесь вверх, обратно к рычагу, возвращайтесь на изогнутый выступ с колонной, расположенной ниже.

Осторожно прыгайте на колонну, повернитесь лицом к углу и прыгните на склон, который приведет Вас к Сфинксу. Входите в коридор, идущий слева от Сфинкса, и возьмите патроны для "магнума", после чего вновь идите налево. Когда увидите "горки", поворачивайтесь к ним спиной и прыгайте назад, удерживая при этом нажатой клавишу \Ctrl\. Уцепитесь за край возвышения и на руках двигайтесь к выступу слева, чтобы еще подзарядить свои "магнумы". Поднимитесь до конца по ступеням, идущим справа, съезжайте по склону и ныряйте за Золотым Ключом (GOLD KEY). Выходите из воды неподалеку от ступеней в углу и поднимайтесь обратно наверх лестницы.

Теперь, вместо того чтобы скользить по склону до конца, примерно с середины прыгайте и цепляйтесь за мост. Вставьте Золотой Ключ (GOLD KEY) в замок, расположенный в стене справа, чтобы открыть дверь, имеющуюся позади Вас. Входите и начинайте перестрелку с кентавром. Возьмите Анх (ANKH) и аптечку, после чего прыгайте с моста. Спуститесь по этим ступеням, нырните в воду и выйдите на другие ступени в углу, чтобы вернуться к Сфинксу. Взберитесь на три вы-

ступа, расположенных перед Сфинксом. Заберите патроны для "магнума" и направляйтесь к песчаному карнизу.

Когда достигнете стены, поверните налево, прыгайте к выступу и продолжайте взбираться и прыгать, пока не достигнете скалистого выступа. Входите в правый туннель и толкните от себя блок, пройдите в другой туннель, взберитесь на этот блок и убейте кентавра. Возьмите его Анх (ANKH) и аптечку, после чего возвращайтесь к выступу над Сфинксом. Съезжайте вниз по длинному склону справа и еще одна аптечка — Ваша. Прыгайте на Сфинкса, убейте мумию, после чего влезайте на наклонный выступ и прыгайте в маленькое пространство, имеющееся позади головы сфинкса.

Идите вперед и забирайтесь на самый верх Сфинкса, после чего используйте Анх (ANKH). Прыгайте вниз, на лицо статуи, и примените второй из Ваших Анхов (ANKH). Снова заберитесь на верхушку, повернитесь лицом в ту же сторону, что и Сфинкс, и идите вдоль левой стороны головы статуи. Посмотрите вниз, на волшебную обойму патронов для "узи", которая плавает в воздухе. (Разглядеть ее трудно, она выглядит, как темное бесформенное пятно на фоне скал и песка). На самом деле это — невидимый выступ, на который следует спрыгнуть и взобраться дальше. Здесь находится единственный тайник на этом уровне, но зато какой! Это долгожданные автоматы "Узи" (UZIS). Подберите также патроны для Вашей новой игрушки и прыгайте на карниз утеса.

Держите "узи" наготове! К Вам приближаются два демона. Когда они погибнут, спускайтесь на землю и идите в дверь, находящуюся между лапами Сфинкса. Ныряйте и плывите на глубине, затем налево, к коленям статуи, чтобы найти патроны для ружья. Если проплыть между статуями, можно найти также и заряды для "узи". Выныривайте и глубоко дышите. Как сладок воздух! Теперь можно вновь погружаться и плыть по коридору, который начинается между ступнями правой статуи. Нажмите рычаг и всплывайте. Вылезайте на низкую колонну, потом прыгайте на высокую, а затем — на лестницу, проходящую справа. Поднимитесь по ступеням и соскользните в темную пещеру.

Здесь демон, будьте осторожны! Повернитесь налево, осторожно прыгайте вниз, а затем — вперед. Идите направо и снова спускайтесь вниз. Повернитесь налево, прыгните назад и соскользните по возвышению. Ныряйте в воду, взбирайтесь на правую статую и нажмите рычаг, имеющийся у нее на груди, чтобы открыть дверь. Ныряйте обратно и плывите теперь между ступнями левой статуи.

Когда всплывете на поверхность, идите вверх по длинному склону и подберите в середине пути две обоймы для "магнума", а Скарабея (SCARAB) — в конце. Теперь идите в комнату, из которой начался этот уровень, и убейте двух мумий и кентавра. Когда завершится это побоище, откройте Скарабеем (SCARAB) замок и идите через ворота, подобрав по пути патроны для "магнума" и аптечку.

Сойдя вниз по склону, проберитесь через отверстие в комнату Сциона. Вновь появится недобитый Ларсон и, несмотря на рану, попытается отбить у Вас добычу. Ну что ж, объясните ему, кто здесь главный, а потом поднимайтесь по ступеням за Сционом (SCION). Выходите с этого уровня и приготовьтесь посетить Потерянный Континент — Атлантиду!

Уровень 13

NATLA'S MINES — рудники Натлы.
Предметы: 26 Тайники: 3 Убийства: 3.

Уровень начинается под водой, причем бедняжка Лара потеряет все свое оружие. Плывите к водопаду и выныривайте за ним. Идите по туннелю и используйте рычаг, находящийся слева, чтобы открыть дверь. Вернитесь к водопаду, ныряйте и плывите на другую сторону. Выйдя из воды, идите к туннелю, начинающемуся справа от деревянного ящика. Найдите подвижный каменный блок и вытяните его из насыпи на себя, а затем войдите в открывшийся коридор. Нажмите рычаг, чтобы открыть вторую дверь, и возвращайтесь к лодке, качающейся на воде.

Плывите обратно к водопаду, вновь спускайтесь по коридору. Взберитесь к наклонному проходу и идите по нему до выступа с барьером на нем. Идите по туннелю до комнаты с большой стеклянной конструкцией. Возьмите аптечку и входите в следующую комнату с двумя покинутыми домами. Найдите и дважды потяните на себя подвижный блок. Взберитесь на него и прыгайте на крышу дома. Вы провалитесь сквозь поврежденную кровлю внутрь, где следует пройти в туннель и нажать рычаг, возвращающий лодку в док.

Идите в конец туннеля, соскользните вниз, схватитесь за правый выступ и прыгайте на землю. Идите по рельсам к деревянной двери, которая откроется для Вас. Начинаются большие сложности. Точно следуйте данным инструкциям! Идите по направлению к первому барьеру, пока на Вас не начнет катиться булыжник. Прыгайте через первый барьер, а потом сделайте серию прыжков, чтобы преодолеть второй и третий. Пролетая над третьим барьером, повернитесь в воздухе направо, чтобы приземлиться на возвышение и войти в коридор, прежде чем булыжник размажет Вас в лепешку.

Если все получилось, можете гордиться собой, Вы не хуже самого Индианы Джонса!

Внутри туннеля возьмите предохранитель (FUSE). Идите вперед, пока на Вас не покатится очередной камень. Бегите назад и налево. Идите вверх по холму и налево — вновь булыжник, просто беда! Прыгайте в яму, находящуюся наверху, чтобы вновь войти в комнату с двумя булыжниками. Взберитесь на холм, вернитесь к двум домам и идите в воду, к лодке. Войдя в нее, прыгните к ранее недоступным деревянным ящикам. Забравшись на левый из них, увидите туннель, находящийся позади. Внутри довольно много ящиков с надписью "Natla" и один из них (самый грязный и потертый) — подвижный. Тяните его на себя, а потом толкайте влево. Теперь идите к другому освободившемуся ящику. Потяните его на себя два раза и толкните вправо, чтобы получить доступ к коридору с рычагом. Поверните рычаг, чтобы включить гигантскую буровую установку.

Вернитесь назад, проплывите к доку и вновь идите в туннель, расположенный справа от ящика, а потом в проход, который освободила буровая установка. Найдите и толкайте вперед подвижный блок, пока не откроется проход в следующую комнату. Встаньте на блок и проникните в отверстие, чтобы найти рычаг, открывающий очередную дверь. Собрав патроны для "узи", прыгайте обратно вниз. Идите вперед в следующую комнату, возьмите еще один предохранитель (FUSE) и возвращайтесь в док, а потом к двум домам. Заходите в левый и направляйтесь по туннелю до развилки, где следует повернуть налево и нажать рычаг, чтобы запустить конвейер. Вернитесь к развилке, найдите третий предохранитель (FUSE), пройдите обратно к комнате со стеклянной конструкцией и справа войдите в нее.

Возьмите заряды для "магнума" и используйте три предохранителя (FUSE), чтобы активировать линию и спустить на землю дом. Входите в него и, прежде чем добраться до крыши и прыгнуть в туннель, возьмите пистолеты. Сразу как войдете увидите в потолке отверстие, к которому следует прыгнуть и влезть вверх. Откроются ворота, ведущие в смертельную ловушку! Двери-ловушки, расположенные ниже, окунут Вас в горячую лаву, если Вы встанете на них, так что вместо этого следует встать спиной к склону и прыгнуть назад, уцепившись руками за край. Взберитесь обратно, и дверь закроется, чтоб уже больше не открываться. Идите к тайнику N1 (патроны для ружья и "узи"), после чего нажмите рычаг, чтобы открыть ворота и вернуться в первый туннель.

Идите до конца туннеля и осторожно прыгните, а затем — плывите к докам. Вылезайте из воды и входите в туннель с буровой установкой. Идите вокруг ящика в следующий туннель, где Вы найдете Ваши "магнумы". Но Плохой парень попытается использовать "магнумы" против Вас. Убейте его, постаравшись при этом не упасть в ямы с лавой. Если он захочет убежать — преследуйте его. Когда он умрет, подберите эти, тяжелым трудом заработанные "магнумы" и подлечитесь.

Повернитесь лицом к выключателю, расположенному на дальней стене. До него сейчас все равно не добраться, однако внизу есть выступ, на который можно спрыгнуть, получив, правда, при этом серьезные повреждения. Прыгайте к трещине в стене с рычагом, после чего на руках перемещайтесь вправо и прыгайте на выступ. Пройдите по коридорам, пока не доберетесь до лавовой пещеры с колоннами, поднимающимися из огненной жижи. Начинайте серию трудных прыжков с колонны на колонну, пока не сможете достичь туннеля, расположенного в правой стене.

Идите вперед и быстро толкайте блок, чтобы избежать очередного булыжника. Когда он прокатится мимо, можно вытянуть блок из стены и влезть на него, чтобы получить доступ в тайник N 2, где лежат патроны для "узи " и аптечка. Бегите по туннелю до угла и прыгайте на рельсы. Возьмите аптечку и патроны для "узи" и получите назад свое ружье. Вернитесь в предыдущую комнату и идите вниз, в яму позади булыжника, после чего прыгайте обратно на колонну в лавовом туннеле. Повернитесь направо, осуществите серию прыжков по колоннам и спускайтесь в туннель, расположенный ниже. Съезжайте на дно и прыгайте к выступу. Карабкайтесь — Вы попадете в комнату со взрывчаткой (TNT). Один из ящиков непохож на прочие. Тащите его в следующую комнату, подтаскивайте к стене и используйте в качестве подставки, чтобы попасть в туннель.

Идите наверх и забирайтесь на выступ, отсюда прыгайте направо. Дождитесь, когда туннель извергнет очередной булыжник, прыгайте в него (в туннель) и идите к выключателю. Возьмите патроны для "магнума" и нажмите рычаг, чтобы открыть проход в комнате со взрывчаткой. Вернитесь в комнату с ящиком динамита (TNT). Идите через новое отверстие, появившееся слева, и входите в коридор. В следующей комнате — Ваши "узи", но опять та же история — ими завладел какой-то панк на скейтборде! Он быстрый, но атакует не очень часто, так что с помощью "магнумов" отвоюйте назад свои "узи". Теперь Вы вернули все свое оружие. По комнате разбросано три магазина для "узи" — поищите их. После этого принимайтесь за исследование провалов в полу.

В одном из них вместо лавы — вода. Ныряйте и плывите через ворота к тайнику N 3 — аптечкам и патронам для "узи". Вернитесь к месту гибели панка и идите вверх по холму. Пройдите в следующую комнату и начинайте подниматься по склону. Разумеется, три булыжника усложнят эту задачу. Каждый булыжник утюжит собственную секцию склона, так что держитесь посередине. Когда на Вас покатится первый, прыгайте налево, от второго — направо, вернитесь на середину, чтобы пропустить третий. Встаньте наверху и подождите, когда четвертый камень выкатится из двери.

Входите в коридор, поднимайтесь по склону и добирайтесь до комнаты. С низкой колонны можно прыгнуть на более высокую и далее — вплоть до выступа. Теперь два прыжка налево — и входите в комнату, расположенную справа. Толкните блок дважды и входите в следующую комнату, два раза толкните другой блок, чтобы спрыгнуть в комнату, находящуюся внизу. Здесь также имеется подвижный блок — тяните его на себя. Теперь вернитесь в первую из комнат с блоками и втолкните подвижный кусок камня в стену. Нажмите рычаг, чтобы открыть пока невидимую дверь. От выключателя поверните налево и идите прямо в альков. Идите налево, влезайте выше, затем двигайтесь вперед — к блоку и входите в коридор, расположенный слева. Толкните блок, лежащий у нижней ступени, потом повернитесь налево и прыгайте к двери, которая норовит закрыться, прежде чем Вы достигнете ее. Ну и пусть закрывается. На самом деле в эту дверь входить и не требуется. Нажмите рычаг, расположенный в нише слева от нее, и идите обратно к лестнице.

Минуйте золотую дверь и прыгайте в яму. Бегите через двери и приготовьте к бою Ваше любимое оружие. У противника ружье, так что держитесь на расстоянии! Для успешного боя можно рекомендовать "магнумы" с расстояния примерно в 30 шагов, но при этом Вам придется попрыгать. Когда противник упадет, избавьте его от ружья и забирайтесь на выступ, идущий над дверью в Пирамиде.

Прыгайте от ступеньки к ступеньке, на вершине прыгайте к стене слева, соскользните с Пирамиды и найдите туннель. Входите и нажмите рычаг, чтобы открыть дверь, выходите и соскальзывайте на пол. Вернитесь к лабиринту, входите в золотую дверь справа и получите аптечку вместе с ключом от Пирамиды (PYRAMID KEY). Теперь направляйтесь к Пирамиде, чтобы открыть ее ключом и выйти с этого уровня!

Уровень 14

ATLANTIS — Атлантис.

Предметы: 43 Тайники: 3 Убийства: 29.

Посмотрите небольшой мультфильм и подождите, пока зажжется свет в коридоре. Идите вперед. Из сферы выскочит монстр, однако, он вполне уязвим. Убейте его и идите к сфере справа — там Вас поджидает еще один монстр. Далее Ваш путь лежит в ров, убейте третье чудовище, после чего возьмите патроны для "узи" и идите в дверь, находящуюся слева от центральной, в комнату с паутинным полом.

Возьмите в углу аптечку и пересеките центральный мост, держась налево. Подбирайте патроны для ружья и готовьтесь расправиться с демоном, который уже близко. Постарайтесь не сорваться вниз, иначе к демону добавится еще и очень злая собака, что не сделает Вам жизнь приятнее. Нажмите рычаг в дальнем правом углу паутинной комнаты, повернитесь кругом и бегите к другому рычагу, расположенному на противоположной стене. Его следует также нажать. Пройдите на другую сторону, пройдите через дверь вниз по ступеням и нажмите третий рычаг. Все! Открылась центральная дверь в первой комнате уровня. Идите туда.

Расправьтесь со всеми находящимися там созданиями и входите в центральную дверь. Летающего монстра можно убить, стоя в туннеле в относительной безопасности. Выходите на выступ, повернитесь и прыгайте вниз, отпустив и сразу же вновь нажав клавишу \Ctrl\. Взберитесь на блок, с него Вы можете проникнуть в тайник N 1: патроны для "узи" и "магнумов", аптечка. Пройдите через туннель, забирайтесь на выступ и прыгайте в яму. Повернитесь, пройдите по коридору на паутинный выступ, повернитесь и, цепляясь за трещину, продвиньтесь на руках и спрыгните в туннель, расположенный ниже. Зацепившись за вход, Вы попадете туда. Поверните рычаг, имеющийся в туннеле, возьмите заряды для "узи" и прыгайте на паутинный выступ.

Перепрыгните к следующему карнизу и взберитесь наверх. Под Вами взорвется сфера. Проникните в туннель, прыгните на колонну, с нее — в выемку в пирамиде, из нее сразу же — в выемку правее, иначе попадете под камень. Прыгайте к следующему выступу справа... Мимо! Когда закончится скольжение, Вы сможете взобраться по серии выемок, завершив свой путь в правом верхнем углу. Остерегайтесь — еще один каменюка только и ждет момента, чтобы свалиться на Вас.

Входите в туннель и возьмите содержимое тайника N 2 — аптечку, патроны для "узи" и "магнума". Соскользните вниз к красной двери, повернитесь направо, прыгайте и влезайте на выступ. Прыгайте дальше, пока не доберетесь до туннеля, забрав по пути аптечку. Возьмите также патроны для "узи", нажмите рычаг и возвращайтесь к воде.

Под водой найдите и нажмите рычаг, открывающий красную дверь. Теперь следует поторопиться, с этого момента пошло время, в течение которого красная дверь будет открыта. Выходите из воды на маленький выступ слева от склона, влезайте на колонну и прыгайте обратно на пирамиду. Вернитесь к красной двери и войдите в нее, пока она не закрылась. Прыгайте на выступ и поднимитесь по лестнице, затем прыгайте в дверь, проходите в коридор, сохраняйте игру и перебирайтесь через лезвия. Ныряйте в воду, плывите в подводную комнату, где есть патроны для ружья и рычаг. Нажмите его, проплывите через дверь и

всплывайте на поверхность. Пробравшись через подвижные лезвия, возьмите патроны для "узи", идите направо и прыгайте к следующему выступу.

Пока не трогайте патроны — на Вас уже готов наброситься демон. Забегите в туннель, убейте его, а затем уже выходите и забирайте обоймы для "узи". Повернитесь назад и ныряйте в воду на другом конце туннеля. Проплывите между двумя сферами, влезайте на выступ и нажмите рычаг, находящийся в правом углу, чтобы открыть дверь. Теперь идите налево и нажмите другой рычаг, расположенный за углом, чтобы открыть еще одну дверь.

Когда Вы окажетесь недалеко от сферы в правом углу, из нее выскочит монстр. В общем, из каждой сферы под потолком выскочит по врагу. Придется разделаться со всеми! Теперь идите в оставшийся угол, чтобы нажать там рычаг, который открывает последнюю подводную дверь. Ныряйте и плывите по длинному коридору с тремя открытыми дверьми. Выходите в темный туннель и идите на возвышение слева. Повернитесь направо в красном коридоре и нажмите рычаг, чтобы открыть дверь и получить заряды для "узи".

Найдите блок, находящийся с другой стороны булыжника, и потяните его на себя, потом толкните к левой стене. Вернитесь к красной двери с рычагом и нажмите этот рычаг вновь, после чего входите в дверь. Ваш стратегически расположенный блок остановит булыжник, и Вы сможете теперь войти в туннель, который раньше был закрыт. Убейте демона, когда выйдете на выступ, и прыгайте на карниз, идущий справа. Туннель ведет к комнате с двумя демонами, находящимися в сферах. Освобождайте их по одному и бегите обратно в туннель, чтобы расстрелять врагов из безопасного места. Вернитесь туда, где минуту назад были эти демоны.

Теперь соскользните по склону и прыгайте, когда будете недалеко от его конца. Попытайтесь приземлиться на красный выступ, ибо в противном случае Вы упадете на лезвия. Возьмите аптечку, а также патроны для ружья и "узи". Пройдите через туннель в следующую комнату. Идите направо, на выступ, чтобы разбудить еще одного демона, убить которого можно так же — вернувшись в туннель. Теперь идите обратно и прыгайте на выступ, а с него на другой — маленький. Быстро входите в туннель, расположенный справа, чтобы атаковать очередного противника. Здесь просто какой-то питомник демонов! Теперь Вы можете вернуться обратно, пройти по туннельчику, забрав патроны, и перепрыгнуть к блестящему желтому гребню, имеющемуся в центре комнаты.

Прыгайте к скалистому выступу и нажмите рычаг, находящийся выше по склону. По пути не забудьте взять патроны для "узи". Повернитесь и идите, пока выступ не станет наклонным. Перепрыгните его и потяните блок, чтобы открыть туннель. Пробегите через подвижные лезвия и убейте еще двух демонов на другой стороне. Перепрыгните мертвых демонов, идите вверх по туннелю и поднимитесь по лестнице, чтобы получить заряды к "узи" и аптечку. Идите к карнизу справа и убейте, летающее вокруг чудище, после чего направляйтесь налево и прыгайте к выступу. Входите в туннель.

Прыгайте к уступу, расположенному в углу, входите в другой туннель и нажмите рычаг, прежде чем вернуться обратно в комнату с лавой. Прыгайте к первому выступу, а потом на колонну слева. Еще одна колонна — и к двери. Нажмите рычаг, имеющийся в конце туннеля. Вернитесь на выступ и предпримите серию прыжков, чтобы пересечь колонны и достичь туннеля. Идите вверх по коридору и убейте трех очень опасных врагов. Лучше всего броситься им навстречу, открыв пальбу из "узи". Если просто стоять в коридочике, они забегут туда и быстро с Вами покончат. Выше по склону справа находится секретная дверь, которая открывается очень ненадолго. Поспешите, если хотите получить кое-что полезное.

Это тайник N 3 — патроны к ружью и "узи", аптечка. Вернитесь в основной коридор и повернитесь направо, чтобы войти в красный туннель. После того как закроется дверь, доберитесь до коридора, расположенного слева и выше, идите до конца и прыгайте на выступ, виднеющийся справа. Возьмите патроны к "узи"

и входите в коридор. Убейте инопланетянина, возьмите еще заряды к "узи" и идите дальше к возвышению, которое приведет Вас к подвижным лезвиям.

Здесь, на склоне перед подвижными лезвиями, Вас ждет целый набор удовольствий: во-первых, летают дротики, а, во-вторых, когда Вы подойдете к лезвиям, покатится булыжник. От него следует прыгать влево. Одна радость — лезвия после этого остановятся, и через них можно будет спокойно пройти. Теперь толкните два раза блок, находящийся слева от Вас, и идите вниз по туннелю (справа), чтобы достичь двух рычагов. Нажмите правый рычаг и быстро прыгайте назад, чтобы избежать двери-ловушки. Осторожно прыгайте в дверь-ловушку и идите вперед, пока на Вас опять не покатится камень. Чтобы спастись, следует отскочить назад через отверстие. Снова идите вперед в туннель и взбирайтесь на карниз, проходящий слева, чтобы достать рычаг. Бегите обратно к двум рубильникам и идите через дверь, которая теперь открыта. Убейте инопланетянина, встретившегося в коридоре, и нажмите рычаг, расположенный в углу, чтобы открыть дверь. Получите заряды к "узи", которые лежат в двух углах.

Входите в дверь и соскользните в следующую комнату. На полу убейте двух монстров, но не атакуйте третье создание, которое приблизится к Вам. Это — Вы! Оно делает то же, что и Вы.

Взберитесь на выступ справа, прыгайте на каменную колонну, оттуда — на выступ с дверью и нажмите рычаг, чтобы открыть дверь-ловушку. Время пошло, теперь следует действовать очень быстро. Повернитесь и прыгайте на песчаный выступ, потом на песчаную колонну, потом на другой песчаный выступ. Быстро идите к середине выступа, что заставит монстра, копирующего Ваши движения, упасть в огненную яму (если Вы были достаточно проворны и яма эта не закрылась). Если яма закрыта крышкой, значит, Вы были недостаточно расторопны и все следует повторить заново.

Вернитесь на скалистый выступ с ямой и возьмите патроны для "узи", после чего идите вверх через новую дверь. Убейте кентавра, возьмите еще заряды для автомата и убейте инопланетянина. Идите направо и до конца туннеля, чтобы найти рычаг, который открывает дверь. С этого момента таймер включен! Бегите вдоль левого выступа и нажмите другой рычаг, опускающий мост. Очень быстро бегите к мосту — и через дверь.

Возьмите обоймы для "узи", лежащие здесь, а потом подойдите к инопланетному устройству, находящемуся слева, и используйте его для того, чтобы выйти с этого уровня и посмотреть очень милый мультик.

Уровень 15

THE GREAT PYRAMID — великая пирамида.

Предметы: 30 Тайники: 3 Убийства: 6.

Последний уровень, имеющийся в данной игре. И начинается он с самого сложного противника — гигантского инопланетянина. Он гибнет только после нескольких сотен попаданий из "узи". Впрочем, 20 — 30 метких выстрелов из ружья ведут к тому же результату. Стратегия может быть любой, главное — не позволять ему приблизиться и схватить Вас клешнями. Дело усложняется тем, что у Вас ограничена свобода маневра — одно неосторожное движение, и Вы срываетесь в яму с лавой на дне. Обратите внимание, что в начале уровня Лара автоматически вооружается пистолетами, поэтому сразу же переключитесь на более мощное оружие.

Подберите шесть магазинов для "узи" в комнате, после чего съезжайте по красному туннелю. Толкните блок трижды, потом поднимитесь на возвышение и толкните следующий блок еще один раз, чтобы попасть в туннель, расположенный выше. Перепрыгните через подвижные лезвия и постарайтесь не провалиться сквозь фальшивый пол. На перекрестке идите направо, пока не доберетесь до блока, который следует сдвинуть вперед. Вернитесь к перекрестку, идите направо, пройдите через дверь и прыгайте в комнату с блоком. Тяните блок и про-

бирайтесь в туннель, идите налево и обратно вниз, толкните блок вперед, после чего возвращайтесь к красной двери.

Встаньте на блок, нажмите рычаг, повернитесь и идите в следующую комнату, где требуется повернуть направо и прыгнуть к выемке на склоне. Еще два прыжка по выемкам — и Вы сможете попасть на мост (для этого придется вернуться назад). Мост ведет к тайнику N 1: аптечка, патроны для ружья и "магнума". Бегите по нему поскорее — он довольно быстро опускается. Нажмите рычаг два раза и возвращайтесь к выступам, а оттуда идите налево — к входу в туннель.

Идите вверх по туннелю, пока на Вас не покатится булыжник. Уверните от него и снова идите вверх, чтобы повторить процедуру со вторым камнем. В конце туннеля — хрупкий выступ, через который следует пробежать, постаравшись не свалиться вниз. Цепляйтесь и прыгайте вниз (с некоторым ущербом для здоровья). Теперь подлечитесь.

На крутящемся постаменте лежит Сцион. Стреляйте в него до тех пор, пока он не взорвется, вызвав большое землетрясение. Идите через дверь и убейте трех монстров, находящихся в комнате, после чего прыгайте на камни, лежащие внизу, справа от моста. Осторожно спрыгните в яму, повернитесь к левой стене, прыгайте и цепляйтесь за трещину. На руках пробирайтесь вправо, игнорируя дротики, которые не смогут нанести Вам большого ущерба. В дальнем правом углу прыгайте и скользите назад. Постарайтесь выполнить прыжок назад во время скольжения, до того, как свалитесь в лаву.

Входите в следующую комнату и идите к правой стороне склона, по которой придется спускаться вниз, пока не покатится камень. Он упадет в трещину. Теперь можно пройти к вращающемуся лезвию, осторожно прыгнуть мимо него и пройти шагом между острыми пиками. Следующий мост очень хрупок, и пройти его можно только в два прыжка — первый на середину, а второй — в дверь.

На левой стене будет трещина, к которой Вы можете прыгнуть. Перебирайтесь по ней вправо до тайника N 2: аптечка и патроны к "узи". Спрыгните с этого выступа назад, на наклонную колонну, после чего прыгайте вперед, на следующую. Прыгайте в туннель справа и бегите вперед, так как пол начнет рушиться вслед за Вами. Прыгайте мимо топора и бегите направо вниз по склону, постарайтесь избежать столкновения с булыжником. Когда все будет кончено, можете прыгнуть за камень, взять аптечку, а потом вернуться назад и повернуть направо, чтобы съехать по следующему склону. Через очередное лезвие прыгайте к выступу, спускайтесь в туннель и постарайтесь разминуться с лавой, которая в этот туннель потечет.

Возьмите аптечку, минуйте еще порцию лавы и нажмите рычаг, чтобы войти в дверь. Возьмите патроны к "узи", лежащие в коридоре справа, и возвращайтесь к лавовой яме. Перед Вами прокатится булыжник, сразу за ним прыгайте к яме и повисайте на руках, чтобы второй каменюка прокатился над Вами. Забирайтесь наверх и идите в следующую комнату, имеющую серию выступов, на которых горит пламя. Встаньте поближе к стене и прыгайте. Огонь нанесет Вам некоторые повреждения, но не очень большие, если не вставать прямо на пламя. Если Вас все-таки подпалило, прыгайте в воду, чтобы сбить огонь с одежды, а потом начинайте заново.

Теперь Вы должны оказаться в комнате с бассейном и топором. Прыгайте к панели, находящейся перед лезвием, она провалится под Вами, потом подтянитесь вверх и через лезвие прыгайте в пещеру, ведущую к тайнику N 3: патроны к "узи" и аптечка. Когда будете готовы уйти, встаньте на край входа, сделайте один шаг назад и прыгайте в крошечный бассейн, расположенный внизу. Возьмите патроны к "узи", а затем плывите в следующую комнату. Получите еще магазины к Вашим автоматам, после чего идите в большую комнату.

Натла вернулась и будет летать вокруг Вас, стреляя огненными шарами! Стреляйте в нее из "узи", не забывая, когда нужно, подлечиваться. Однажды упав, она еще может подняться, так что будьте бдительны! Входите в туннель и возьмите еще

патроны для "узи". Кстати, Натла была последним врагом в этой игре, но патроны нужны для повышения рейтинга.

Поднимитесь на возвышение, имеющееся в углу, и прыгайте в коридор, который ведет к колоннам. Прыгайте на ближайшую из них, потом — прыжок влево, прыгайте на колонну около двери, а затем взбирайтесь наверх. Повернитесь и прыгайте в яму, приземлившись на следующую колонну, после чего повернитесь, минуйте еще три колонны и попадите в дверь. Пробежав через зал прыгните вниз, на очередную колонну.

Повернитесь налево, доберитесь до выступа, расположенного под туннелем, взбирайтесь наверх и бегите вперед. Съезжайте вниз по длинному склону к выходу с данного уровня и из игры.

Примите наши поздравления! Вы завершили прохождение игры!

Надеемся, что она доставила Вам такое же удовольствие, какое принесла нам. Посмотрите завершающий мультфильм и помните, что теперь Вы можете выбрать в главном меню пункт *NEW GAME*, вернуться и пройти игру со всем оружием и неограниченным количеством боеприпасов.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Фирма	Krisalis Software Limited
Год выпуска	1995
Управление	Mouse
Видеорежимы	VGA
Звуковые карты	Sound Blaster/2.0/16/Pro

Перед Вами новый имитатор одной из самых популярных, полных страсти и азарта спортивных игр — футбола. Что нам нравится в футболе? Его непредсказуемость, это удивительное ощущение ожидания, что мяч вот-вот выведет из задумчивости сетку ворот, и страстная жажда победы.

Можно катать мяч во дворе, и это вызывает массу приятных эмоций, но где непрекращающийся гул трибун, мгновенно реагирующих на любое событие, произошедшее внизу?

Можно пойти на стадион и самому окунуться в его звуки. Но тогда Вы остаетесь сторонним наблюдателем происходящего на поле, и если вдруг Ваша команда проигрывает, и до конца матча осталось несколько минут, Вы уверены, что смогли бы забить пару мячей, "как нечего делать". И Вас будоражит чувство неудовлетворенности, что Вы на трибуне, а не на поле.

И тут оказывается, что Вы можете влиять на события, быть по очереди каждым из игроков команды, демонстрируя чудеса виртуозного владения мячом то в качестве форварда, то как защитник. Раздается глухой, но плотный удар по мячу, и Вы отчаянным броском накрываете мяч у самой линии — уже будучи вратарем, и трибуны взрываются радостным ревом, заставляя Вас окончательно забыть, что это имитатор.

А тут оказывается, что Вы еще и... тренер команды, в которой играете. О таком Вы даже не мечтали!

Но Вы можете быть не только тренером, Вы можете организовать свой Кубок или Лигу с правилами, о которых до этого никто и не знал, с командами и игроками, о которых никто ничего не слышал. А на случай, если Вам снова захочется реальности, Лига Чемпионов сезона 1995-1996 г. с ее великолепными участниками всегда под рукой. Никто не может дать Вам больше футбола, — чем его имитатор.

Главное меню

Вы, наверное, ожидали, что запустив игру, сразу окажетесь на футбольном поле. Вам останется только бить ногой по мячу, стараясь при этом, чтобы он залетел в ворота противника. Однако, не тут-то было, окажетесь Вы вовсе не на поле, а в главном меню. Обращаться с ним очень просто. Подведите к одной из кнопок указатель мыши и кликните (т.е. быстро нажмите и отпустите ее) левой клавишей.

Главное меню содержит шесть кнопок, пять из которых предоставляют различные варианты игры, а шестая — возможность выйти в ДОС.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE — Вы можете стать участником лиги чемпионов УЕФА.

CUSTOM CUP — здесь можно организовать свой Кубок, со своими правилами проведения игр и количеством команд-участниц.

CUSTOM LEAGUE — эта кнопка позволяет Вам создать свою лигу с собственными правилами проведения игр.

SINGLE MATCH — пункт меню, который с удовольствием выберут те, кто не хочет осложнять свою жизнь какими-либо правилами.

DISK SHOP — именно здесь Вы можете загрузить базу данных с полностью (начиная со списка команд участниц и кончая отдельными игроками) отредактированной Вами Лигой Чемпионов.

RETURN TO DOS — эту кнопку Вы будете нажимать редко, ибо это выход в операционную систему.

Давайте сыграем один матч

После того как Вы войдете в пункт меню *SINGLE MATCH*, Вам будет предложено настроить последовательно серию экранов. В правом нижнем углу каждого экрана есть или кнопки *OK* и *Quit*, или кнопка *Done*, или прямоугольник с зеленой галочкой. Щелчок по *OK*, *Done* или прямоугольнику с зеленой галочкой позволяет перейти в следующий экран. Во всех экранах, кроме экрана с зеленой галочкой, этот переход можно осуществить, нажав правую клавишу мыши.

Ниже мы описываем все экраны в том порядке, в каком они появляются в программе.

Выбор команд

На первом экране, перед которым Вы окажетесь, Вы можете выбрать команды, играющие в матче.

Этот экран Вы узнаете по списку команд слева сверху и двум длинным зеленым кнопкам почти в центре. На верхней кнопке указывается имя команды, играющей дома.

На кнопках уже имеются названия команд, при желании Вы можете заменить их следующим образом: выделите в списке одну из команд (щелкните по ее названию мышкой, при этом она будет помечена светлой полоской), и затем щелкните по одной из зеленых кнопок, название команды окажется на этой кнопке. Аналогичным образом меняется название второй команды. Как только Вы останетесь довольны своим выбором, переходите к следующему экрану. Сделать это можно, либо нажав правую клавишу мыши, либо щелкнув левой клавишей мыши по кнопке *OK* в правом нижнем углу (здесь и далее под этим подразумеваются следующие действия: подвести указатель мыши к кнопке *OK* и легко ударить указательным пальцем по левой клавише мыши), чтобы вернуться в основное меню щелкните мышью по красной кнопке *Quit*.

Выбор устройств управления игроками

Итак, Вы решили продолжить. Перед Вами экран *SELECT HUMAN CONTROLLERS*.

Здесь Вам предлагается выбрать устройство, с помощью которого Вы хотите управлять игрой. На экране Вы видите две половины футбольного поля, между которыми столбиком расположены изображения клавиатур и джойстиков: клавиатура очерченная красным контуром, клавиатура очерченная желтым контуром, джойстик очерченный синим контуром, джойстик очерченный серым контуром.

Цвет контура вокруг изображения имеет особый смыл: футболист, управляемый при помощи данного устройства, будет выделен кольцом того же цвета, что и контур. Немного настораживает вторая клавиатура: две клавиатуры у компьютера явление, по меньшей мере, странное. Но не удивляйтесь, это говорит лишь о том, что на одной клавиатуре имеется два набора управляющих клавиш. Для клавиатуры с красным контуром — это серые клавиши — стрелки \вверх\, \вниз\, \вправо\, \влево\, \Enter\ и правый \Shift\. Для клавиатуры с желтым контуром — клавиши \Z\, \X\, \V\, \G\, \Space\ и левая клавиша \Alt\. Назначение этих клавиш в игре таково:

\Z\, \влево\ — перемещение игрока влево.

\X\, \вправо\ — перемещение игрока вправо.
\V\, \вниз\ — перемещение игрока вниз.
\G\, \вверх\ — перемещение игрока вверх.
\Alt\, \Shift\ — сильный удар.
\Space\, \Enter\ — слабый удар.

На обеих половинах поля имеются столбцы из четырех квадратов, по квадрату против каждого устройства. Если устройство доступно для выбора, его квадраты будут более яркими. Так, например: если джойстики к Вашему компьютеру не подключены, более яркими будут только четыре квадрата, расположенные по обе стороны от двух изображений клавиатур.

Допустим, Вы хотите выбрать клавиатуру с красным контуром. Щелкните по верхнему квадрату в правой или левой половине поля, изображение переместится в указанный Вами квадрат. Над каждой половиной поля имеется название одной из команд, играющих в данном матче. Так вот, устройство управляет игроком той команды, под названием которой оно оказалось. Вокруг этого игрока будет кольцо соответствующего цвета (в данном случае красное). Все игроки команды, на половине поля которой не оказалось выбранных устройств, управляются компьютером. Если к Вашему компьютеру подключено два джойстика, и с Вами дома находятся еще три человека, то Вы с друзьями можете управлять игроками одной команды или двумя игроками в каждой из команд и т.д., в любых сочетаниях. Естественно, если ни одно из устройств не выбрано — компьютер играет сам с собой.

Чтобы отменить выбор, щелкните левой клавишей мыши по одному из пустых квадратов в центральном столбце.

На квадрате с выбранным устройством появляется белая стрелка, щелкая по изображению, Вы можете менять стрелку, направленную вертикально, на наклонную и обратно. Стрелка символизирует характер управления игроком. Если на изображении вертикальная стрелка — то (в случае клавиатуры), нажимая клавиши \вверх\, \вниз\, \вправо\ и \влево\, Вы перемещаете игрока вверх, вниз, вправо, влево ПО ЭКРАНУ. Если стрелка наклонена, то игрок, при нажатии на названные клавиши, будет перемещаться вдоль или поперек поля.

Завершив выбор устройства управления, щелкните по прямоугольнику с зеленой галочкой в правом нижнем углу.

Выбор формы

На экране *STRIP SELECTION* Вы можете выбрать цвет формы. Форма выбирается только для команды, которая играет в гостях. Для выбора Вам предоставляется два варианта. Щелкните мышкой по кнопке *Strip*, находящейся под тем костюмом, который Вам понравился, и нажмите правую клавишу мыши.

Настройка стратегии игры и игроков

Этот экран, столь плотно загруженный информацией, добавит интеллекта в Ваш футбол. Здесь, помимо доступа к всеобъемлющей информации и статистике, Вы получаете возможность поменять состав команды, выбрать стратегию игры, определить стратегию каждого игрока и многое другое. Войти сюда можно и во время матча, для этого достаточно нажать клавишу \Esc\, по завершению внесения корректив в игру, матч продолжается с того момента, на котором был остановлен.

Сверху слева на экране Вы увидите название команды, игру которой настраиваете. Если играют команда человека и команда компьютера, то настраивать можно будет только команду человека.

В левой стороне экрана расположено несколько списков, имеющих следующие названия: *Squad*, *Team* и *Substitutes*. В списке *Squad* помещены все игроки команды. Имена игроков, которые будут играть, более темные. Все они есть в списке *Team*. Имена игроков, получивших желтые или красные карточки, будут напечатаны в списках *Squad* и Team желтым или красным цветом. Под списком

Squad отображается статистика игрока (сила игрока, удар, точность паса и т.д.), выделенного в списке. Чтобы выделить игрока, необходимо щелкнуть по его имени мышкой, он тогда будет помечен белой полоской. Списки *Squad* и *Statistics* имеют с правой стороны полоску, на которой сверху и снизу расположены треугольники, щелкая по ним мышкой можно прокручивать списки вверх или вниз.

Вы можете менять игроков между списками *Squad* и *Team*, т.е. выбирать игроков, которые должны играть на поле. Для этого щелкните мышкой по одному из имен белого цвета в *Squad* (отсутствующему в списке *Team*) и затем по игроку в списке *Team* и они поменяются местами. Таким же образом Вы можете заменить игрока в списке *Substitutes*.

Номерами в более ярких квадратах в списках *Team* и *Substitutes* помечены вратари. Под списком находится небольшая таблица из трех строк. В ней Вы можете назначить игрока, пробивающего пенальти (Penalty Taker), свободного нападающего (Attacking free kick) и свободного защитника (Defending free kick). Выберите игрока в списке Squad и щелкните по желаемой надписи или квадратику с номером после нее. В этом случае надо выбирать игроков, находящихся на поле, их имена серого цвета.

В правой половине экрана расположена схема поля. Над ней имеется надпись Team Formation, т.е. схема расположения игроков команды. Под схемой ряд из четырех прямоугольников в красной рамке, справа от которых название позиции, в соответствии с которой игроки расположены в данный момент.

Менять позиции можно щелкая по четвертому слева прямоугольнику (на нем две изогнутые стрелки). Щелкая по второму и третьему прямоугольнику, Вы сдвигаете игроков вперед, к воротам противника, или назад. Помимо этого, Вы можете передвигать игроков непосредственно на схеме. Укажите мышкой игрока, нажмите левую клавишу мыши и передвигайте его (игрок при этом выделяется в списке *Squad* белой полоской, а изображение его на схеме окрашивается в желтый цвет). Регулярное расположение (в соответствие с текущей позицией) можно возвратить щелкнув по левому квадрату.

Игроки на схеме изображены в виде кружков и стрелок, направленных вверх или вниз. Эти значки определяют стратегию игрока: нейтральный игрок, игрок атакующего плана, игрок оборонительного плана. Чтобы поменять стратегию игрока, щелкните по нему правой клавишей мышки.

Справа от схемы две красные стрелки, передвигая их, Вы меняете размер средней зоны, зоны атаки и зоны защиты.

Но это не все! Справа на нижней строке экрана располагается цепочка из пяти прямоугольников. Щелкнув по любому из них, Вы получаете доступ к связанному с ним окну.

Первый прямоугольник — статистика игры.

Второй прямоугольник — счет игры.

Третий прямоугольник — настройка общих условий игры (таких как сила ветра, качество газона и т.д.).

Четвертый прямоугольник позволяет менять команду, для которой будет настраиваться стратегия.

Пятый прямоугольник позволяет переопределить клавиши управления игроком на экране *DEFINE KEYS*.

Статистика игры

В верхней части экрана расположен список различных характеристик игры и их значения. Это (сверху-вниз): счет, количество вбрасываний, количество угловых, количество штрафных, количество пенальти, количество офсайдов, количество предъявленных желтых карточек, количество предъявленных красных карточек и процент общего владения мячом для каждой из команд.

В нижней части экрана схема поля, поделенная на три зоны. На ней отображается время нахождения мяча в каждой из зон (в процентах).

Чтобы выйти из этого экрана, нажмите \Esc\ или щелкните по зеленой галочке левой клавишей мышки.

Текущий счет

Второй прямоугольник приводит Вас к экрану, где указан счет матча. Из него Вы также можете посмотреть статистику игры, щелкните для этого по прямоугольнику с уже знакомым Вам рисунком в правом нижнем углу.

Выйти из экрана можно аналогично, при помощи клавиши \Esc\ или зеленой галочки.

Настройка общих условий игры

Щелкнув по следующему прямоугольнику, Вы входите в меню, позволяющее настроить общие условия игры. Слева на нем расположен список настраиваемых параметров, справа их значения. Текущее значение выделено желтым цветом. Изменить его можно щелкнув левой клавишей мыши по другому значению. Ниже мы опишем каждый параметр и его возможные варианты в том порядке, в котором они представлены на экране.

Pitch Type — состояние газона: Normal — Нормальный, Wet — Мокрый, Frosty — покрытый инеем, Random — состояние газона выбирается случайным образом.

Wind Strength — сила ветра: None — ветра нет, Light — легкий, Moderate — средний, Strong — сильный, Random — случайный.

Watch Length — время одного тайма.

Referee — судейство: Easy — мягкое, Moderate — среднее, Strict — строгое, Random — выбирается случайным образом.

Offside — будет или нет засчитываться ВНЕ ИГРЫ (Off — нет, On — да).

FIFA Rules — применять или нет правила УЕФА.

Realism — полнота управления игрой, simulation — большее участие в игре команды человека компьютера.

Game Sound — включение/отключение звука.

Red Cards — показываются или нет красные карточки.

Replays — показывать или нет повторы голов.

Aftertouch — имитируется или нет стиль игры.

Выход все тот же — \Esc\ или зеленая галочка.

Переопределение клавиш управления

На экране изображена клавиатура. Клавиши управления помечены красными и желтыми стрелками и цифрами *1* и *2*. *1* — клавиша слабого удара, *2* — клавиша сильного удара.

Для замены выбранной клавиши щелкните левой клавишей мышки по ее изображению. Пометка с нее исчезнет, а в центре сверху появится соответствующее изображение. Теперь остается только щелкнуть по изображению одной из свободных клавиш или нажать ее на клавиатуре. Чтобы выйти из экрана с сохранением изменений, щелкните по желтой галочке в нижнем правом углу. Отменить все изменения можно, нажав клавишу \Esc\.

Игра

И вот, наконец, Вы на футбольном поле. Игрок, которым Вы управляете, выделен кольцом.

Сейчас на поле только два игрока и судья, на экране две монеты, Вы должны выбрать одну из них, указав на нее белой стрелкой (орел или решка), выбор осуществляется клавишами перемещения игрока вправо или влево и подтверждает-

ся клавишами ударов (естественно, используется группа клавиш того игрока, который активен). Судья бросает монетку, активным становиться игрок команды, выигравшей пари, на экране появляется прямоугольник, разделенный на две части, в одной из них нарисован игрок, бьющий по мячу, та команда, с чьей стороны окажется этот игрок, получает право первого удара, другая выбирает ворота (меняйте изображения в прямоугольниках теми же клавишами перемещения игрока).

Со стороны команды, получившей право выбора, появляется маленькое изображение поля. Команда выбирает те ворота, у которых на изображении поля находится группа точек, имитирующих игроков. Здесь также выбор осуществляется клавишами перемещения игрока влево или вправо и клавишами удара.

Включились болельщики, свисток судьи, игра началась. Похоже, Вы уже знаете, какие клавиши использовать, но есть еще пара моментов. Нажимая две клавиши перемещения одновременно, Вы добавляете еще четыре направления, в которых можно перемещать игроков. В стандартных положениях — угловые, штрафные, удары от ворот — когда они возникнут, обратите внимание на белое кольцо со стрелкой. Кольцо это управляется, как игрок (при помощи него Вы можете точно указать место, в которое будет произведен удар). Сам удар осуществляется клавишами удара. Клавиша сильного удара вызовет удар навесом, клавиша слабого — низом. Если это выполняемый вратарем удар от ворот, то при нажатии клавиши слабого удара вратарь выбрасывает мяч рукой. Если активный игрок находится за экраном, на его местоположение указывает контурная стрелка соответствующего цвета.

Теперь об управлении игроками, не владеющими мячом (но активными). В этом случае, если игрок стоит отдельно, он совершает какой-либо удар в зависимости от положения мяча (удар головой, удар через голову и т.д.), если рядом соперник, игрок делает подкат. Клавиша сильного удара (если соперник рядом) вызывает игру в корпус, если соперник далеко — то прием мяча. Вратарь при нажатии на клавишу слабого удара ловит мяч, а при нажатии на клавишу сильного удара — отбивает.

Вот и все. Время внезапно кончается, раздается свисток судьи, возвещающий об окончании первого тайма. Вы еще не успеете ничего понять, как игроки убегут гуськом в раздевалку, а Вы окажетесь перед *ЭКРАНОМ НАСТРОЙКИ ИГРЫ*. Чтобы начать второй тайм, щелкните по зеленой галочке.

Во втором тайме Вы, возможно, забьете гол, в этом случае Вам автоматически будет предложен повтор (REPLAY).

Повтор понравившегося момента

Во время игры Вы можете сами вызвать повтор понравившегося Вам момента. Для этого нажмите клавишу \F4\, в левом верхнем углу экрана появится прямоугольник с мигающей буквой R внутри. Режимом повтора можно управлять по аналогии с магнитофоном. Нажмите и удерживайте левый \Alt\. Справа от мигающей *R* появится небольшая панель управления. Нажимая клавиши \влево\, \вправо\, Вы можете перематывать запись соответственно назад и вперед. Клавишами \вверх\, \вниз\ Вы можете замедлить или ускорить проигрывание записи. Соответствующие кнопки будут подсвечиваться на пульте. Как только Вы отпустите \Alt\ — пропадет пульт, и вместе с ним возможность управления. Однако повтор будет прокручиваться снова и снова до тех пока Вы не остановите его, нажав клавишу \Esc\.

Как выйти из игры

Нажмите клавишу \Esc\ и окажетесь перед экраном настройки стратегии, далее, удерживая нажатой клавишу \Alt\, нажмите \X\.

Появится экран *ABORT GAME*, который предупреждает Вас, что продолжая в том же духе, Вы потеряете все результаты игры. Для прекращения игры следует щелкнуть левой клавишей мыши по уже знакомому Вам прямоугольнику с зеленой галочкой, для возврата — по красному крестику или нажать \Esc\.

Играем в лиге чемпионов

Похоже, Вы решили стать чемпионом УЕФА? Тогда вперед. Подведите курсор к кнопке УЕФА и кликните левой клавишей мыши.

Итак, что Вас здесь ждет? В левой части экрана список далеко не слабых команд. Четыре команды из этого списка Вы можете определить как команды человека (т.е. Вы будете управлять одним или несколькими игроками этой команды). Чтобы определить команду человека, щелкните по названию команды левой клавишей мыши, при этом она выделится светлой полоской, и затем щелкните по желтой кнопке *Human team* в центре экрана. Название команды окрасится в желтый цвет. Сделать команду человека снова командой компьютера можно, проделав ту же процедуру, но используя белую кнопку *Computer Team*.

Вы уже знаете, что за одну команду может играть до четырех человек (если имеется два джойстика), таким образом, в игру будет вовлечено шестнадцать человек.

Закончив выбор команд, щелкните по кнопке *OK* в правом нижнем углу или нажмите правую клавишу мыши. Если Вы вдруг передумали — воспользуйтесь кнопкой *Quit*. Программа просто так Вас не отпустит, на экране всплывет панель, где Вас попросят подтвердить, действительно ли Вы отказываетесь участвовать в Кубке? Щелкните по кнопке *OK*, если это так или *Cancel* — если Вы чувствуете, что совершаете ошибку, отказываясь от титула чемпиона УЕФА, который уже у Вас в кармане.

Далее последуют экраны с расписаниями игр в каждой из четырех групп A, B, C, D на один день, который Вы увидите снизу. Нажимая правую клавишу мыши, переходите из экрана в экран. Дальше Вам будет предложено сыграть все игры с участием команд человека. После того, как все игры сыграны, Вы можете просмотреть экраны с результатами в каждой из групп, а затем расписания игр следующего дня, и т.д., пока не завершится сезон и не выявится чемпион игр.

Экран с результатами матчей

Помимо разнообразной информации, этот экран предоставляет Вам возможность сохранить текущую ситуацию в играх за Кубок и выйти из игры, чтобы продолжить ее в другое время. Рассмотрим его подробней.

Результаты матчей

В центре экрана находится информация о результатах матчей. А снизу, помимо уже известных Вам кнопок *Quit* и *OK*, расположены еще три: *League Tables*, *Top Scorers* и *Disk Shop*. Щелкнув по кнопке *League Tables* Вы откроете таблицу лиги, в которой столбцы имеют следующий смысл: P — количество игр, W — количество побед, D — количество ничих, L — количество поражений, F — количество забитых голов, A — количество пропущенных голов, Pts — количество набранных очков.

Выход — кнопка *Done* или правая клавиша мыши.

За кнопкой *Top Scorers* скрывается список лучших бомбардиров лиги.

Экран, открываемый кнопкой *Disk Shop*, позволяет Вам сохранить текущую ситуацию или загрузить другую. Сохраняя традиции, в левой части экрана находится список, если до этого момента игры не сохранялись, он будет заполнен надписями —Not Used—, это не что иное, как пустые ячейки, в одну из которых Вы запишите текущую ситуацию. Щелкните по одной из строк и затем по кнопке *Save Position* (она правее на экране), на экране появится небольшая панель для ввода имени. Введите какое-нибудь имя и щелкните по кнопке *OK*, имя отобразится в списке. Ситуация сохранена. Здесь же можно загрузить ранее сохраненную ситуацию. Щелкните в списке по названию отгрузки и затем по кнопке *Load Saved Position*, находящейся над кнопкой *Save Position*.

В следующий раз первое, что Вы увидите, когда войдете в UEFA, будет похожий на этот экран, но на нем вместо *Save Position* будет кнопка *New Game*. Вы

сможете либо загрузить соревнование из списка и продолжить его, либо начать новую игру — щелкнув по *New Game*.

Процесс игры в *CUSTOM CUP* и *CUSTOM LEAGUE* точно такой же, но правила проведения этих игр Вы можете настроить сами, как сделать это, мы сейчас объясним.

Кубок по Вашим правилам

Выбрав в главном меню кнопку *CUSTOM CUP*, Вы окажетесь перед экраном настройки Кубка. Красная кнопка, следующая за надписью *Cup Name* содержит название Кубка по умолчанию. Чтобы изменить название, щелкните на изображении кнопки левой клавишей мыши. Появится знакомая Вам диалоговая панель для ввода Вашего названия с клавиатуры, введите название и *OK*.

Кнопка *Rounds* задает порядок проведения Кубка, а именно количество кругов и количество команд в круге. Для выбора варианта щелкните по ней левой кнопкой несколько раз, пока не увидите вариант, Вам подходящий.

Имеются варианты:

1 Round 2 Teams.
2 Round 4 Teams.
3 Round 8 Teams.
4 Round 16 Teams.

Четыре пары зеленых кнопок, расположенных ниже, позволяют задать условия проведения каждого круга. Левой кнопкой в паре определяется количество игр, которые должна сыграть каждая команда в круге. Правая — два варианта игр: без дополнительного времени (*No Extra Time*) или с дополнительным временем и серией пенальти (*Extra Time + Penalties*).

Закончив настройку переходите к следующему экрану.

В левой его части Вы увидите два списка: общий список команд и список команд-участниц.

Чтобы добавить команду из списка команд в список участниц, пометьте ее, как делали это ранее, и щелкните левой клавишей по кнопке *Add Team*. Количество команд Вы определили на предыдущем экране. Выбранные команды в исходном списке будут помечены темно-красным цветом и выбрать второй раз их нельзя. Если Вы нажмете кнопку *Random Teams*, программа предложит Вам собственный список команд-участниц. Список команд-участниц также можно редактировать Выделив в списке аналогичным способом команду, можно ее удалить кнопкой *Delete Team*, кнопкой *Delete All* можно уничтожить весь список. Кнопки *Human Team* и *Computer Team* используются так же, как и в UEFA CHAMPIONS LEAGUE.

Создайте собственную лигу

Пункт главного меню *CUSTOM LEAGUE* дает Вам возможность создать собственную Лигу. При помощи кнопки *League Name* Вы можете задать ее имя.

Воспользовавшись кнопкой, следующей ниже, Вы определяете количество команд в лиге (от *2* до *16*). Оно вводится с клавиатуры в отдельной панели, как и имя.

Далее следуют кнопки, переключая которые Вы можете выбрать понравившийся вариант.

Points for WIN : Количество очков за победу. Имеются варианты: *0, 1, 2, 3, 4, 5.*

Points for DRAW : Количество очков за ничью.

Play each team times : Сколько игр играется каждой командой — *1* или *2*.

Команды-участники выбираются также как в *Custom Cup*.

Редактируем лигу чемпионов

В комплекте с игрой поставляется редактор, используя который, Вы можете редактировать базу данных с командами (дивизионом) Лиги Чемпионов сезона 1995-1996 г. Вы можете редактировать в ней все, начиная от распределения команд по подгруппам и кончая составами команд и их игроками, Вы можете собрать дивизион из своих команд с созданными Вами же игроками. И кажется, что такое море возможностей не исчерпать никогда.

Главное меню редактора

Главное меню редактора состоит из четырех кнопок:

Edit Database — редактирование базы данных.

Edit Divisions — разбиение команд по подгруппам.

Disk Shop — сохранение базы данных на диске и загрузка ее с диска, создание новой базы данных.

Return to DOS — выход из редактора.

Edit Datbase

Открыв данный раздел меню, Вы увидите в верхней левой части экрана список каоманд, находящихся в базе данных, а справа от него список игроков выделенной команды. Команды и игроки в списках выбираются щелчком мыши. С правой стороны списка игроков находится линейка с бегунком (белый прямоугольник), двигая который Вы можете прокрутить список вверх или вниз.

Внизу справа на экране выводятся основные данные о выделенной команде:

Team Name: название команды.

Country: страна.

Manager: менеджер команды.

Ground Name: местное название.

Short Name: сокращенное название.

Между информацией и списками имеется группа кнопок, при помощи которых и осуществляются основные действия. Ниже приведены их названия и функции:

New Team — создание новой команды и добавление ее в список.

Delete Team — удаление выделенной команды.

Find Player — поиск игрока во всех командах по введенной Вами части его имени или фамилии.

Find Next — поиск следующего игрока по последним введенным данным.

Move Player — перемещение игрока из одной команды в другую, Вы должны выбрать игрока, которого хотите переместить, и команду, куда он должен быть перемещен, прежде чем щелкните по этой кнопке.

Copy Player — копирование игрока.

Edit Team — редактирование выделенной команды.

Edit Player — редактирование выделенного игрока.

Edit Strip — редактирование формы для выбранной команды.

Player Info — информация о выбранном игроке.

Посмотрим теперь, как работать с некоторыми из этих кнопок подробнее.

Создание новой команды

Кнопка *New Team* открывает новый экран, в верхней части которого находятся кнопки для ввода уже знакомой Вам основной информации по команде. После щелчка мышью по любой из этих кнопок всплывает специальная панель. После того как введете значение, щелкните по кнопке *OK* для подтверждения или по кнопке *Cancel* — для отмены. В большинство меню такого типа значения вводятся подобным образом.

Ниже на экране находятся: список игроков команды с указанием его позиции на поле (GOL — вратарь, DEF — защитник, MID — полузащитник, ATT — нападающий) и кнопки для редактирования списка и редактирования костюма команды. О назначение кнопок *Edit Player* и *Edit Strip* мы уже говорили при описании главного экрана. Кнопки *New Player* и *Delete Player* служат для редактирования и добавления в список нового игрока и для удаления из списка выбранного игрока.

Выход из этого экрана (как, впрочем, и из любого другого) осуществляется при помощи правой клавиши мыши или кнопки *OK* в правом нижнем углу (в некоторых случаях это кнопка *Done*). Если Вы не ввели основную информацию о команде, программа не даст Вам выйти из экрана. Если не заполнен список игроков, программа выдаст предупреждение о непригодности команды к использованию, в этом случае Вы можете: либо выйти, щелкнув по кнопке *Continue Any-Way*, либо продолжить редактирование (*Cancel*).

Редактирование команды

Такой же экран, как при создании новой команды, но заполненный информацией о команде, которая была выделена в списке.

Редактирование игрока

В верхней строке экрана *Edit Player* находится кнопка *Player Name* для ввода имени игрока. Строкой ниже находятся две кнопки. Щелкая по левой, выбираете позицию игрока среди вариантов: Midfield — полузащитник, Forward — нападающий, Goalkeeper — вратарь и Defender — защитник. Правая имеет два значения: Normal Player — обычный игрок и Star Player — игрок-звезда. В левой кнопке следующей строки назначается номер игрока в составе команды, а правая определяет владение игроком ударом головой: Normal Headers — нормальный удар, Groovy Headers — великолепный удар головой.

Если создается новый игрок, имя игрока обязательно должно быть введено.

В нижней части экрана настраиваются физические данные игрока. Все данные перечислены в столбце. Справа от каждого параметра — полоска, в конце которой кнопки с минусом и плюсом. Задать величину параметра можно указав мышью на какое-нибудь место внутри полоски и щелкнув левой клавишей. Полоска заполнится до этого места. Для тонкой настройки щелкайте по кнопкам "-" и "+". Имеются следующие параметры:

Speed — скоростные качества.

Stamina — выносливость.

Aggression — агрессия, для вратаря: *Handling* — хватка.

Shot Power — сила удара, для вратаря: *Handling* — хватка.

Shot Accuracy — точность удара, для вратаря: *Positioning* — умение выбрать позицию.

Ball Controll — владение мячом.

Passing — ведение мяча.

Tackling — обработка мяча.

Awareness — умение видеть поле.

Редактирование формы

Создается три варианта формы: один для домашних матчей (Home Strip) и два для матчей в гостях (Away Strip).

Форма редактируется следующим образом. Сначала Вы выбираете узор из приведенных в нижней части экрана. Потом, пользуясь четырьмя кнопками, слева сверху выбираете часть формы (Shirt Colour1 — цвет черных областей узора майки, Shirt Colour2 — цвет белых областей, Shorts Colour — цвет трусов, Socks Colour — цвет гольфов). Затем выбираете сам цвет из полоски посередине. Из этого экрана Вы можете выйти с сохранением изменений — правая клавиша мыши, и без сохранения — кнопка *Quit*.

Распределение команд по группам

Кнопка главного меню *Edit Divisions* открывает экран в левой части которого находится список всех команд, правее — список команд выбранной группы. Группы выбираются щелчком мышью по одной из кнопок: *Group A*, *Group B*, *Group C*, *Group D*. Справа от кнопок надписи, сообщающие, сколько команд есть и сколько должно быть в каждой группе. Чтобы добавить команду в выбранную группу, надо выделить ее в полном списке команд и щелкнуть по кнопке *Add Team*. Для удаления команды выделите ее в списке группы и воспользуйтесь кнопкой *Delete Team*.

Все распределенные команды списка будут окрашены в цвета своих групп, а нераспределенные — в коричневый. Если не все команды распределены, то при выходе из экрана всплывет предупреждение о том, что в данном состоянии дивизион не может быть использован в игре.

Disk Shop

Для сохранения базы данных при помощи серой кнопки *Working DataBase Is* введите новое имя базы данных, затем щелкните по кнопке *Save DataBase*.

Чтобы загрузить другую базу данных выделите ее имя в списке и воспользуйтесь кнопкой *Load DataBase*. Кнопку *New DataBase* используйте для создания новой Базы Данных, а Кнопку *Load Original DataBase* — для загрузки базы данных, поставляемой с игрой (ее имени нет в списке).

Как использовать отредактированную лигу в игре

Сделать это можно очень просто. Откройте пункт главного меню *Disk Shop* (здесь речь идет уже о главном меню игры, а не редактора). На экране этого пункта Вы увидите список баз данных. Пометьте в списке базу данных, которую хотите загрузить, и щелкните по кнопке *Load Edited DataBase*. Если позже Вы захотите вернуться к базе данных, поставляемой с игрой, воспользуйтесь кнопкой *Load Original DataBase*.

Несколько советов

Играя в футбол, помните о том, что Вы в команде не один, не держите подолгу мяч, у Вас его неминуемо отнимут. Старайтесь всегда помнить, где находятся игроки Вашей команды, и отдавайте пас свободному партнеру, вокруг которого нет соперников.

Если Вы находитесь поблизости от ворот и Вас окружили игроки чужой команды, не старайтесь отдать кому-либо пас, тем более не пытайтесь откинуть мяч вратарю, — это почти верный гол. Лучше выбейте его подальше, к воротам соперника или за боковую линию.

Продемонстрируйте свой дриблинг (серия обманных движений), чтобы оторваться от соперника, но как только почувствуете, что оторвались, отдайте мяч одному из свободных игроков.

Чтобы побыстрее добиться успеха, используйте дальние удары, почти от средней линии. Вратарь не ожидает этого и гол почти обеспечен, а у некоторых команд вратари принципиально плохо отражают такие удары.

Потеряв мяч, быстрее перемещайтесь назад к своим воротам, а то Вас поймают на контратаке.

Отнимать мяч старайтесь вне штрафной зоны Ваших ворот. Вы рискуете сбить соперника, и Вам забьют с пенальти. О подкатах у своих ворот вообще забудьте. Когда выбрасываете мяч от ворот, будьте внимательнее, следите, чтобы соперник не перехватил его и не остался с Вами один на один.

Часто к успеху приводит неожиданный удар, его можно выполнить, если, допустим, передвигая игрока вдоль ворот почти одновременно нажать клавишу перемещения, повернув его в сторону ворот, и клавишу удара.

Очень рекомендуем переопределить набор клавиш на левой стороне клавиатуры. Набор, принятый по умолчанию, слишком неудобен. Конечно, ко всему привыкают, но стоит ли мучиться. Предлагаем определить их таким образом: \A\ — движение влево, \D\ — движение вправо, \S\ — вниз, \W\ — вверх, левый \Shift\ — сильный удар, \Tab\ — слабый удар.

Если устройства управления не выбраны ни для одной из команд, компьютер играет сам с собой, однако Вы можете прерывать игру клавишей \Esc\ и изменять стратегию команды или отдельных игроков, а потом наблюдать, как эти изменения влияют на характер игры или сравнивать силы двух команд при отсутствии какого-либо влияния человека.

WOODEN SHIPS & IRON MEN

Фирма	Avalon Hill
Год выпуска	1996
Управление	Keyboard, Mouse
Видеорежимы	SVGA
Звуковые карты	Sound Blaster, Gravis Ultrasound, Edison

Вам когда-нибудь приходилось ходить под парусами по бушующему океану или стоять на капитанском мостике и руководить корабельной баталией? А не мечтали ли Вы в детстве стать капитаном фрегата и повелевать морями, бесстрашно сражаться, защищая честь своего флага? Все это и много больше предстоит испытать Вам в игре WOODEN SHIPS & IRON MEN (Деревянные корабли и железные люди). Вы будете бороздить морские просторы и участвовать в многочисленных схватках, стрелять из корабельных орудий и ходить на абордаж, но при этом никогда не будете забывать аккуратно вести свой корабельный журнал и записывать туда рассказы о всех своих героических подвигах, совершенных на бескрайних океанских просторах.

В этой игре Вы можете сражаться не только с компьютером, но и выбрать в оппоненты своего друга. А если он находится далеко от Вас, то не стоит отчаиваться, для этого предусмотрена очень удобная возможность игры по модему.

Если Вы все же решили отправиться в морское путешествие, то запаситесь мужеством и отвагой, которая Вам очень поможет в нелегкой жизни корсара.

Стартовый экран

В начале игры Вы оказываетесь на принадлежащем Вам корабле в капитанской каюте, где в уютной обстановке, среди преданных Вам друзей можете спланировать свои действия. В комнате присутствует несколько человек, когда Вы проводите указателем мыши над одним из них или над ящиком стола, где лежат свитки морских карт, то на экране появляется надпись о том, какое действие можно применить к данному человеку или предмету. Щелкнув (щелкнуть — кратковременно нажать одну из клавиш мыши) на одном из них левой клавишей мыши, Вы выбираете один из пунктов меню, речь о которых пойдет ниже:

EXIT TO DOS — выход из игры. У дверей стоит строгий солдат, который никого не пропустит к Вам без Вашего позволения, зато Вы можете выходить из каюты, когда заблагорассудится.

E-MAIL — это возможность связи по электронной почте с друзьями. Человек с рупором в руке, который стоит правее от солдата, призван, чтобы передавать Ваши команды быстро и точно.

SCENARIO — пожилой человек, склонившийся над картами, внимательно изучающий положение на море, поможет Вам при выборе сценария игры, т.е. Вы можете пройти заново те битвы, которые были на самом деле, и повторить совершенные подвиги или потерпеть поражение, что целиком и полностью зависит только от Вашего умения. Сценарий — возможность воссоздать картины былых событий у Вас дома на компьютере или же создать свой собственный, по которому будут развиваться события.

CAMPAIGN — адмирал в треуголке, стоящий рядом с пожилым человеком, расскажет Вам, какой выбрать корабль и поможет начать новое путешествие по морям и океанам. Здесь заключена возможность начать Ваше дальнее плавание и самому управлять своей судьбой.

RESUME GAME — если Вы уже играли в данную игру и оставили незавершенные сохраненные игры, то для их продолжения щелкните левой кнопкой мыши на ящике с рулонами карт.

Далее Вы сможете узнать обо всем этом более подробно.

Играем по сценарию

Как уже говорилось, Вы можете играть по заранее определенному сценарию или создать новый. В капитанской каюте щелкните левой кнопкой мыши на изображении пожилого человека, что-то чертящего на картах, и Вы попадете в меню выбора сценария:

SCENARIO — для того, чтобы выбрать какой-то понравившийся Вам сценарий, необходимо щелкнуть левой клавишей мыши на одном из перечисленных названий. Вы можете также сделать это, пользуясь клавишами управления курсором — вверх или вниз. Выбранная строка с названием сценария окрасится в зеленый цвет. Но список всех возможных сценариев не вмещается полностью на экран, поэтому Вы можете его пролистать, щелкнув левой кнопкой мыши на одной из стрелок рядом с надписью SCROLL (пролистать). Щелкнув несколько раз на одной и той же стрелке, Вы пролистаете список сценариев соответственно на несколько строк вверх или вниз.

По понравившемуся названию Вы выбрали сценарий, например: "A SHORT BUT GALLANT COMBAT " (Короткое, но галантное сражение).

PLAYER 1 — выбор параметров сражения для первого игрока. Здесь находятся рисунки флагов тех государств, которые будут принимать участие в предстоящей битве. Более ярким тоном выделен флаг той страны, за которую будете сражаться Вы. Если Вам хочется воевать за другую страну, то просто щелкните левой кнопкой мыши на затененном флаге и под возгласы счастливой толпы Вы станете "править балом", но уже во главе другого флота. В нашем примере выбран BRITISH (британский) флаг.

PLAYER 2 — здесь Вы можете выбрать себе противника. Так же, как и в случае выбора сценария, необходимо щелкнуть левой клавишей мыши на одном из предлагаемых пунктов.

COMPUTER OPPONENT — противником становится компьютер. Эта надпись выделена зеленым цветом.

FACE TO FACE — игра "лицом к лицу". Вы можете играть друг с другом на одном компьютере, делая ходы по очереди.

E-MAIL OPPONENT — игра по электронной почте. Вы можете играть, с товарищем, у которого имеется модем и, конечно, у которого есть такая же игра. Вы отсылаете свой очередной ход, непосредственно набрав телефонный номер друга. Далее ожидаете ответного хода, который сделает и перешлет Вам Ваш товарищ.

HISTORICAL OVERWIEV — исторический обзор. Если Вы интересуетесь историей или просто желаете узнать, что за сражение происходило много лет назад, в котором Вы собираетесь участвовать, щелкните левой кнопкой мыши на данном пункте и Вы сможете прочитать, что же тогда произошло на самом деле. Чтобы просмотреть весь текст, Вы можете щелкнуть левой клавишей мыши на одной из стрелок под текстом, таким образом текст будет сдвигаться по одной строке вверх или вниз. Если Вы больше любите пользоваться клавиатурой, то нажимая на клавиши перемещения курсора вверх или вниз, можно пролистать текст в нужном Вам направлении. После прочтения интересующего Вас фрагмента текста щелкните левой клавишей мыши на кнопке "*OK*" либо нажмите \Enter\.

BEGIN SCENARIO — вот и все, миссия выбрана, теперь остается показать своим противникам, на что Вы способны. Для этого щелкните левой клавишей мыши на данном пункте и — вперед! (На клавиатуре просто нажмите \Enter\.)

QUIT — достаточно щелкнуть левой клавишей мыши на этом пункте, для того чтобы выйти из меню выбора сценария обратно в уютную теплую каюту.

Если Вас не устраивает ни один из предложенных сценариев или они Вам жутко надоели и хочется чего-нибудь новенького, то самостоятельно можно спроектировать свой сценарий и испробовать его. Этому вопросу посвящена глава "Создание собственного сценария".

Начало новой кампании

На свой страх и риск Вы можете выйти в дальнее плавание к берегам неизведанных стран и континентов. Для того, чтобы не пропасть в океанской пучине и не попасться в руки кровожадным пиратам, выберите себе надежный корабль с хорошим вооружением. В выборе корабля Вам поможет Ваш старый друг — адмирал, который присутствует в капитанской каюте и ожидает, когда Вы к нему обратитесь. Щелкните левой клавишей мыши на его изображении и перед Вами появится меню выбора корабля:

NEW CAPTAIN — назначение нового капитана. Когда Вы первый раз входите в меню выбора корабля, то по умолчанию выделен именно данный пункт, то есть Вы сразу можете приступить к новому плаванию.

RESUME CRUISE — если Вы уже играли в эту игру, прошли через опасности, выдержали множество битв, то щелкните на данном пункте левой клавишей мыши.

IDENTIFY YOURSELF, CAPTAIN — назови себя, капитан. Под этой надписью будет выведен список капитанов, которые уже принимали участие в игре. Найдите там свое имя и щелкните на нем левой клавишей мыши. Здесь также возможно пролистывание, если список очень длинный. Щелкните мышью на надписи *BEGIN CRUISE*, и Ваше незаконченное путешествие продолжится.

DELETE CAPTAIN — вы можете удалить имена ненужных капитанов. Выберите из списка имен любое и щелкните левой клавишей мыши на данной надписи. Имя будет удалено и у Вас освободится строчка для внесения другого имени.

CHOOSE YOUR VESSEL, CAPTAIN — выберите Ваш корабль, капитан! Под этой надписью находится список всевозможных судов, капитаном одного из которых Вы можете стать и отправиться в путешествие. Присмотрите себе подходящее название, подходящий тип корабля и, конечно же, не забудьте про пушки. Например: PRESIDENT — 44 GUN FRIGATE (Президент — 44 пушечный фрегат). Щелкните левой кнопкой мыши на изображение выбранного корабля и строчка с его названием станет зеленого цвета. Если Вы для управления используете клавиатуру, то перемещаться по списку вверх и вниз можно при помощи курсорных клавиш (стрелки \вверх\ — \вниз\). Как Вы уже заметили при выборе сценария, здесь список имеющихся в наличии кораблей также ограничен размером экрана, поэтому предусмотрено пролистывание — SCROLL. Щелкните левой клавишей мыши на одной из стрелок и список кораблей сдвинется на одну строчку.

CAPTAIN'S NAME — так как Вы здесь новенький и Вашего имени еще нет в списке капитанов, Вы должны его ввести. Это можно сделать в строчке под надписью.

BEGIN CRUISE — все формальности соблюдены, Вы можете нажать клавишу \Enter\ и начать свое плавание (или же щелкнуть левой клавишей мыши на этом пункте меню).

QUIT — если Вы раздумали начинать игру сейчас или просто захотели выйти из меню выбора кампании, то щелкните левой клавишей мыши на данном пункте и Вы вернетесь обратно в капитанскую каюту.

FAMOUS CAPTAINS — вы, наверное, обратили внимание на табличку с таким названием, расположенную на правой половине экрана. В этот список попадет и Ваше имя, когда плавание, в которое Вы отправляетесь сейчас, закончится. Напротив Вашего имени будут вписаны очки, заработанные Вами за время игры.

Отправляемся в плавание

После того как Вы выбрали себе корабль и отчалили от берега, Вы, как образцовый капитан, начинаете вести судовой журнал, в который аккуратно записываете события, происходящие на судне во время Вашего нелегкого путешествия.

На левой странице журнала записаны: название Вашего корабля (например, USS PRESIDENT), Ваше имя, корабли, с которыми Вы сражались в процессе плавания — SHIP'S DEFEATED OR *DAMAGED (побежденные или поврежденные корабли). Сейчас эта страница пуста, но Вам предстоит ее заполнить. Ниже видна надпись — 0 VICTORY POINTS (0 очков), Вы еще не воевали, поэтому не заработали очков. На данной странице также существует возможность пролистывания — SCROLL, но она действует лишь в том случае, когда количество побежденных Вами судов велико.

SAVE — сохранить игру. Щелкните левой клавишей мыши на этой надписи, появилось окошко с названием SAVE CAMPAIGN (сохранить кампанию). По умолчанию, название, под которым сохраняется игра, уже написано (это имя капитана, которое Вы ввели, когда начинали плавание), если Вам хочется исправить это название, то сотрите старое клавишей \Del\ и на освободившееся место введите новое имя. Далее нажмите \Enter\ или щелкните левой кнопкой мыши на надписи *OK* и Ваша игра будет сохранена. Если Вы передумали делать откладку партии, то щелкните мышью на надписи — *CANCEL*.

Если название игры, которое Вы ввели, уже существует, то Вас спросят о том, следует ли перезаписать игру. Щелкните мышью на пункте *YES*, если это Вас устраивает, или — *NO*, если хотите отказаться, либо — *CANCEL*, если хотите отменить свое решения насчет сохранения игры.

SAVE LOG — сохранить дневник можно таким же образом, как и игру.

SHIP'S STATUS — состоянию корабля посвящена целая глава, в которой Вы можете узнать все интересующие Вас подробности.

QUIT — закончить игру. Данный пункт меню вернет Вас из плавания обратно в Вашу капитанскую каюту. Если игра не сохранена, то компьютер спросит Вас о том, хотите ли Вы ее сохранить сейчас. Щелкните левой клавишей мыши на одном из вариантов ответа: *YES* да, *NO* — нет, *CANCEL* — вернуться в игру.

Если Вы внимательно посмотрите на журнал, то заметите, что в левом верхнем и в правом нижнем углах странички немного помяты. Щелкнув на этих мятых уголках левой кнопкой мыши, Вы сможете пролистать все ранее сделанные в журнале записи.

Теперь перейдем к таинственной правой странице журнала, на которой Вы можете увидеть надпись следующего содержания:

"Воскресенье, 31 мая, 1812.

Отправились из Норфолка на рассвете, избежали встречи с кораблями вражеской блокады. Направились на юг через юго-восток курсом на Азоры."

Это Ваш дневник, в котором Вы увидите отражение всех происходящих событий. И в зависимости от этих событий Вы будете принимать различные решения. Под этой страничкой высвечивается надпись "*OK*", щелкнув на ней левой кноп-

кой мыши, Вы сдвинете колесо времени с мертвой точки и в дневнике появится еще одна запись. Например, такая:

"Понедельник, 1 июня, 1812.

Ветер северный, море спокойно. На рассвете по левому борту заметили парус. Возможно, это всего лишь группа торговцев. Решили..."

Теперь Вы должны сообщить о своем решении. Варианты возможных действий высвечиваются внизу странички. Выбрав самое подходящее на данный момент, щелкните левой клавишей мыши на нем. В данном случае выбор решений таков:

SAIL AWAY — уйти подальше. Выберите этот пункт, если хотите избежать нежелательной встречи с обнаруженным кораблем.

APPROACH — подойти ближе. Если Вы смелый человек и не боитесь опасностей, то выбирайте данный пункт и посмотрите, что будет дальше.

Если Вы все же решили рискнуть и поинтересоваться, что это за судно встретилось у Вас на пути, то, выбрав последний пункт данного меню, Ваш корабль приблизится к нему и Вы можете увидеть следующую надпись:

"Сразу после полудня направились на перехват. Неизвестное судно оказалось Британским шестипушечным китобоем класса "Плуто". Дали сигнал "свистать всех наверх", подошли ближе. Решили..."

Здесь опять Вам предоставляется право выбора:

FLEE — щелкните на этой надписи, если хотите по каким — либо причинам уклониться от встречи.

OFFER BATTLE — дать бой. На этот раз не стоит спешить с выбором. Будьте благоразумны, не бросайтесь сломя голову в пекло, а трезво оцените сложившуюся ситуацию. Если у Вас мощный, многопушечный корабль (например, такой, как "Президент"), то дать сражение мелкому китобою не составит труда (Вы лишний раз сможете потренироваться). Но вот если Вы уже побывали во многих передрягах и там Вас изрядно потрепали или у Вас небольшое суденышко, то лучше сначала посмотреть на состояние своего корабля и подумать, стоит ли драться или отложить поединок до лучших времен, когда сил будет побольше.

Но в нашем случае мы встретили китобоя и предложили ему вступить в сражение. Возникнет надпись:

"Подняли национальные знамена в два часа пополудни. Враг, очевидно, с нетерпением ждет поединка. Сражение вот-вот начнется."

Щелкните на надписи *"OK"* и начинайте битву! Ну, а о том, как следует воевать, Вам будет рассказано ниже.

Ваш первый бой

Чтобы хорошо научиться сражаться, для начала Вам необходимо ознакомиться с полем боя и с управлением корабля. Этим вопросам и посвящена эта глава.

Итак, Вы выбрали какой-либо из сценариев или начали свою собственную кампанию. Сейчас наступило самое время приниматься за дело, засучив рукава.

Ваше судно находится на поле боя, которое занимает большую часть экрана. Корабль обведен вокруг тремя окружностями (например голубого цвета), значит в данный момент он является активным и Вы можете им управлять. Учтите, что управлять Вы можете кораблями той стороны, за которую ведете сражение. Это можно определить по флагу, который развивается на корабле. Также, под фигуркой активного корабля, написано его название.

Вы можете подумать, что же, здесь только мой корабль и больше никого нет? Вокруг Вас действительно может никого и не быть, но если Вы переместите ука-

затель мыши к какой — либо из четырех границ экрана, то окошко, в котором видна одна только водная гладь, начнет смещаться, и Вы сможете увидеть, кто же находится рядом с Вами. Также перемещаться по полю предстоящего сражения можно, щелкнув на названии частей света, которые расположены в нижнем правом углу окна. Если Вы "уехали" слишком далеко и так ничего и не увидели, то рядом с частями света появятся стрелки, которые указывают, в какой стороне находятся корабли. Щелкнув левой клавишей мыши на изображении одной из стрелок, Вы быстро попадете в то место, где находятся суда. Также, если Вы далеко от активного корабля, то щелкните на изображении "кораблика в кольце" и Вас мгновенно перенесут на нужное место.

Для удобства введена возможность увеличить или уменьшить масштаб изображения кораблей. Щелкните левой клавишей мыши на одном из концов подзорной трубы, которая находится под названиями частей света и масштаб сразу же изменится. Для того, чтобы рассмотреть поле боя с высоты птичьего полета, щелкните правой клавишей мыши на изображении подзорной трубы, она станет похожей на птицу.

Если Вам мешает меню на правой стороне экрана, то его можно частично уменьшить, щелкнув левой клавишей мыши на границе, разделяющей море и меню, причем, когда Вы ведете мышью над этой границей, курсор принимает вид двусторонней стрелки. Чтобы вернуть меню обратно, щелкните левой клавишей мыши на его уменьшенном изображении.

Кораблей на море может быть много, и для того, чтобы можно было ими руководить, следует найти нужное судно и щелкнуть на его изображении левой клавишей мыши. Корабль становится активным, с правой стороны появляется его статистика, и Вы получаете возможность им управлять.

Теперь поговорим о статистике, которая содержится в окне справа:

На самом верху развевается полотно, на котором написано название корабля (вся статистика дается по активному кораблю), ниже даны его характеристики (например: 18 GUN SLOOP — 18-пушечный сторожевой корабль).

CREW RATING — рейтинг команды, например, ELITE (элитная).

SHIP'S CURRENT ATTITUDE — текущее положение корабля, например, BEFORE THE WIND (по ветру).

CURRENT SPEED — текущая скорость, например, 8 KTS (8 узлов).

Ниже расположены четыре закрашенные области. Они означают, на сколько израсходован ресурс корабля. Если все в норме, то они имеют зеленый цвет. При нехватке какого-либо ресурса цвет областей меняется на желтый и они уменьшаются в размере. Ну, а когда ресурс в критическом состоянии, то виден красный цвет и размер данной области становится совсем маленьким. Мы рекомендуем следить за всеми четырьмя областями во время сражения и, в зависимости от их показаний, принимать решение, стоит ли отвести корабль из-под огня или дать ему свободу действий. Области имеют следующие значения:

CREW — количество человек, которое находится на судне. От этого зависит качество выполняемых работ и боеспособность корабля. Если экипаж укомплектован полностью, то одних можно послать заниматься установкой или сворачиванием парусов на мачтах, других заряжать и стрелять из пушек, третьих — ликвидировать пробоины и т.д. Но, если людей не хватает, то придется отказаться от каких-то работ. Вы не сможете, например, одновременно перезаряжать орудия и ставить паруса одними и теми же матросами. Народ здесь хотя и крепкий, но он не может находиться в двух местах одновременно.

GUNS — процент исправных пушек. Если все пушки в норме и рядом с ними находится обслуживающий персонал, то корабль может эффективно вести стрельбу. Но, если чего — то из вышеперечисленных ресурсов не хватает (пушки разбиты, нет людей), то огневая мощь судна катастрофически снижается. В

этом случае Вас может спасти либо более точная стрельба по вражескому кораблю, либо умение лавировать под ядрами, которые несутся к Вам со стороны противника.

RIGGING — объем целых (т.е. не уничтоженных в ходе сражения) парусов. Если у противника быстроходное судно, то верный метод его остановить — это стрелять по парусам и мачтам. Уничтожив такелаж корабля, можно уже не спешить с погоней, а методично расстреливать корабль с близкого расстояния или идти на абордаж. Чтобы с Вами не случилось подобного, следите за этой областью и, если она станет меньше, то попробуйте отойти на безопасное расстояние, где ядра противника Вас не будут доставать, или же усильте мощь своего огня, чтобы успеть вывести из строя корабль противника, прежде чем он Вас парализует.

HULL — процент разрушений на борту корабля. Если у Вас повреждены борта корабля, в днище множественные пробоины, то это замедляет движение из-за быстрого пребывания воды в трюм. Корабль становится тяжело управляемым и в конце — концов может просто пойти ко дну. Здесь может спасти только умение вести бой и вовремя менять тактику. Например, заходить на противника лучше с подветренной стороны и держать небольшую скорость, так, чтобы пушкари могли лучше пристреляться. На различном расстоянии от противника следует применять определенные типы ядер. А вообще, здесь может быть множество решений, которые можно использовать во время битвы. Очень может помочь художественная литература, где описаны морские сражения.

WIND VELOCITY — скорость ветра, например, NORMAL BREEZE (нормальный бриз). Обратите на это внимание, так как, если Вы в сильный шторм поставите все паруса, то у Вас могут поломаться мачты и тогда корабль станет тихоходным, а, следовательно, более удобной мишенью для противника. Направление ветра можно определить по кольцу, вокруг которого написаны части света. Небольшой выступ на нем указывает, в какую сторону дует ветер. Учтите, что против ветра корабль идти не может, но если Вам все же надо направиться в эту сторону, то разумнее будет плыть зигзагом, т.е. попеременно менять галс. В игре, как и в реальности, ветер имеет обыкновение меняться, поэтому не забывайте следить за погодой, иногда изменение ветра может стоить Вам жизни.

Вот и все о статистике, теперь перейдем конкретно к управлению кораблем.

Управление кораблем

Управление кораблем — самая трудная и ответственная часть игры. В зависимости от того, куда будет направлен корабль, может решиться исход поединка. Как капитан, Вы отдаете приказы о том, какой маневр совершить, какие паруса поставить, из каких пушек стрелять и т. д. (Для лучшего понимания методов управления кораблем рекомендуем прочитать главу "Состояние корабля".)

Начнем с самого простого — установки парусов. Это требуется для того, чтобы увеличить скорость движения, но помните, что слишком много парусов в бурю ставить опасно. Проверьте состояние корабля, щелкнув левой клавишей мыши на изображении кормы, при этом курсор примет очертание человечка. Если количества матросов хватает для установки парусов, то можно начать их ставить. Щелкните левой клавишей мыши на парусе корабля, при этом курсор сменит свою обычную форму на форму кораблика. Парус поставлен. За один ход можно установить только один ярус парусов (как Вы уже заметили, их там три), причем ставить и убирать паруса можно только с двух нижних ярусов. Убрать парус можно тем же способом, что и поставить.

Чтобы правильно рассчитывать траекторию прохождения корабля (курс), необходимо знать расстояния до определенных точек. С помощью прибора, похожего на подзорную трубу (находится слева от изображения кормы парусника), можно измерить расстояния от любого корабля до любой точки на экране. Для

этого щелкните левой клавишей мыши на судне, от которого будет происходить измерение расстояния, и на приборе. На экране появится "привязанный" отрезок, на конце которого Вы сможете увидеть значение расстояния до той точки, которая находится под курсором мыши. Для выхода из этого режима щелкните мышью еще раз.

Изменять направление движения и совершать какие-либо маневры можно, пользуясь штурвалом. Он имеет следующую маркировку:

AHEAD — прямо.

STBD TURN — право руля.

PORT TURN — лево руля.

BACK — табанить, то есть задний ход.

UNBACK — прекратить задний ход.

TACK — изменить галс на сколько-то градусов.

CANCEL — отменить маневры.

Чтобы совершить маневр, необходимо щелкнуть левой клавишей мыши на ручке штурвала *AHEAD*. Начнется симуляция движения корабля на море, Вы можете ее увидеть (корабль движется по пунктирной линии). Во время этого движения перенесите указатель мыши на другую ручку штурвала, которая обозначает нужный Вам маневр, и щелкните левой клавишей мыши, курсор должен изменить свою форму на форму штурвала, если этого не происходит, значит, Вы не можете выполнить данный маневр. Возможность выполнения каких — либо маневров зависит от того, сколько матросов "сидит на парусах". Как изменить количество задействованных человек описано в главе "Состояние корабля". Если Вы указали траекторию движения корабля, но она Вам не нравится, то можете щелкнуть левой клавишей мыши на центре штурвала (*CANCEL*), эта команда отменит указанное Вами направление.

Стрельба из пушек является одним из основных моментов управления. Вы должны следить за тем, чтобы пушки были заряжены, и чтобы при стрельбе из них ядра могли долетать до цели. Для успешного поражения огнем пушек вражеских судов необходимо правильно установить параметры стрельбы.

Выберите тип ядер, которые будут заряжены по правому и по левому бортам, щелкнув несколько раз левой клавишей мыши на изображении ядра. Для того чтобы пролистать типы ядер в обратном направлении, используйте правую клавишу мыши. Даже если Вы специально не будете загружать ядра, стрельба будет вестись, но тогда Вы не сможете ее проконтролировать. Также, чтобы пушки были заряжены и готовы к бою по обоим бортам корабля, позаботьтесь о наличии требуемого количества матросов, работающих над подготовкой артиллерии (см. "Состояние корабля").

Над изображением штурвала Вы можете увидеть траекторию и дальность полета ядра. Дальность полета можно регулировать, для этого проведите указателем мыши над траекторией полета ядра и, когда курсор сменит свою форму на форму ядра, нажмите левую клавишу мыши и, не отпуская ее, переместите влево или вправо. Вы увидите, как изменяются цифры, указывающие расстояние. Остановитесь на необходимой Вам дальности и отпустите клавишу мыши.

Слева от регулировки дальности полета ядер расположено изображение корабля, щелкнув левой клавишей мыши на парусах или на борте, Вы установите наводку пушек на ту часть корабля, по которой будет вестись огонь, причем эта часть будет отмечена значком красного прицела.

Теперь можно открывать огонь, для этого щелкните левой клавишей мыши на значке пушки, расположенном в меню в правой нижней части экрана. Когда этот значок активизирован, Вы не можете исправлять параметры стрельбы.

В правом нижнем углу экрана расположено меню, состоящее из значков золотистого цвета, которое имеет также немаловажное значение в процессе управления кораблем. С одним из них Вы уже познакомились, отдавая команду, разрешающую стрельбу из пушек.

Начнем по порядку (кстати, все значки активизируются щелчком на них левой клавишей мыши и деактивируются таким же образом).

На первом значке меню изображен парусник. Если Вы потеряли свой корабль в процессе просмотра морских просторов, то он поможет Вам возвратиться обратно.

Второй значок, с изображением декартовой плоскости, изменяет вид на море: сверху или под углом.

Третий значок — рисунок пушки. Разрешение на стрельбу.

Четвертый — изображение штурвала. При его активизации корабль переходит в режим "автопилота". Он начинает без Вашего участия выполнять маневры. Следует использовать эту возможность в отчаянных ситуациях или при большом скоплении кораблей, когда за всеми судами нельзя уследить, поэтому стоит некоторые корабли переводить в автоматический режим.

Пятый — изображение свитка. Перед Вами возникнет окно, где Вы сможете изменить следующие опции игры:

MUSIC — громкость музыки.

SOUND EFFECTS — громкость звуковых эффектов.

ORDERS — голосовое дублирование отдаваемых команд.

COMBAT — звуковые эффекты боя.

GRID — убрать или восстановить разметку игрового поля.

SCROLL SPEED — установка скорости перемещения карты при просмотре морского пространства.

ASSIGN SPEED — указание скорости движения корабля при симуляции маневров.

Шестой значок (изображение матроса, отдающего честь) служит для передачи хода компьютеру. После того как Вы сделали ход, то-есть направили корабли по нужным направлениям и распределили огонь, щелкните на этом значке, и начнется "игровая реальность". Корабли будут лавировать и стрелять по противнику. Очень интересное зрелище. Перемещаться, обозревая это "живое поле боя", можно, щелкнув левой клавишей мыши на названиях частей света, которые расположены в правом нижнем углу экрана.

Седьмой значок — это приказ кораблю идти на таран. Очень редкое явление в игре, поэтому этим можно не пользоваться. Активизируется при отключенной стрельбе.

Восьмой значок — изображение якоря. Щелкните на нем, указатель мыши станет похож на якорь. Бросайте этот якорь на вражеский корабль, и на нем возникнет картинка якоря. В тот момент, когда Ваш корабль и корабль противника встретятся, матросы пойдут на абордаж. Активизируется также при отключенной стрельбе.

Девятый значок изображает дискету. Это, как Вы уже догадались возможность сохранения текущей партии.

И, наконец, последний — десятый значок *QUIT* — завершить игру.

Состояние корабля

Узнать, в каком состоянии находится Ваш корабль, можно, либо непосредственно во время сражения, либо во время плавания (см. главы "Управление кораблем" и "Отправляемся в плавание").

В самом верху экрана отражено состояние такелажа судна:

FORE — количество парусов на носу.

MAIN — количество парусов на средней мачте.

MIZZEN — количество парусов на корме.

Ниже расположена серия надписей:

BACK SAILS, WEAR — управление задним парусом. Это влияет на возможность многочисленных смен курса во время симуляции движения судна, если эта опция отключена, то курс Вы можете изменить всего лишь один раз.

CHANGE SAILS, TACK — возможность поставить или убрать дополнительные паруса и изменить галс. При отсутствии достаточного количества людей или необходимого количества парусов Вы лишены этой возможности.

Вы можете увидеть также четыре надписи, рядом с которыми стоит число процентов, указывающих, какая часть команды корабля занимается тем или иным делом:

SAILS — работа с такелажем. До 10% — возможность управлять задним парусом. До 20% — можно ставить паруса и менять галс.

BOARDING — процент людей на борту. При абордаже вся команда на корабле переводится в это состояние.

REPAIRS — ремонт судна возможен лишь при наличии 50% всей команды, поэтому желательно не снижать количество людей ниже этой цифры. При старте ремонта загорается красная надпись <REPAIR INITIATED> (ремонт начат). При каждой следующей смене хода Вам будет предложен выбор той части корабля, которую пора ремонтировать. Просто щелкните мышью на том месте, которое нуждается в починке. Например, порванные паруса, сломанные пушки и т. д.

GUNS — процент людей, занимающихся зарядкой и стрельбой из орудий (как минимум 6%). От этого зависит мощь огня, которую можно определить под надписью <FIRE POWER>.

Чтобы увидеть реальное количество людей, занятых на каких-то работах, нажмите \Space\, и все значения процентов сменятся на количество человек.

Вы можете переводить матросов с одной работы на другую. Для этого щелкните левой клавишей мыши на одной из вышеприведенных надписей (откуда будут сниматься люди). Цвет надписи станет красным. Теперь щелкните левой клавишей мыши на ту надпись, куда Вы хотите перевести народ (при каждом щелчке переводится 1%). Это неудобно при переводе большого количества людей, поэтому, щелкнув правой клавишей мыши, Вы сможете перебросить сразу 10%.

На экране присутствуют еще две статистические надписи, это:

OUT OF ACTION — процент погибших людей.

TOTAL CREW — количество человек на корабле.

Снизу экрана, на позолоченной табличке, написано название судна, по которому просматривается статистика. Щелкнув левой клавишей мыши на названии, Вы сможете увидеть статистику другого корабля, который сражается на Вашей стороне.

Слева от названия имеется изображение флага, щелкнув на нем, Вы переключитесь на флот противника, но Вы не сможете увидеть полную статистику чужих кораблей.

EXIT — надпись в правом нижнем углу. Чтобы покинуть экран статистики, щелкните на ней левой клавишей мыши.

Проектирование сценария

Для того, чтобы создать свой сценарий или отредактировать уже имеющийся, или даже удалить ненужный, необходимо в меню выбора сценария щелкнуть на одном из пунктов:

CREATE — создается новый сценарий.

EDIT — редактируется сценарий, который выбран в списке сценариев (берется сценарий с названием, которое выделено зеленым цветом).

DELETE — удаление сценария из списка (выделенная зеленым цветом строчка с названием сценария будет уничтожена! Рекомендуем пользоваться этой возможностью с осторожностью. Удалить какой-либо сценарий можно, также нажав клавишу \Del\.

Если Вы выбрали пункты *CREATE* или *EDIT*, то перед Вами возникнет поле боя и меню, с помощью которого Вы сможете расставить корабли на поле, выбрать флаг своей флотилии, направление ветра, а также Вы сможете написать свою собственную историю о том, как проходил бой (например, ту, что вы читали в "Историческом обзоре").

Начнем с выбора типа кораблей и расстановки их на карте. Для этого вначале следует выбрать, какие типы кораблей Вам будут доступны. В правом верхнем углу экрана на мачте корабля реет стяг, на котором написано REVOLUTIONARY (революционный). Если Вы щелкните левой клавишей мыши на этом стяге, то надпись изменится на NAPOLEONIC. Изменятся классы предлагаемых кораблей.

В нижней части экрана расположены две таблицы. Первая таблица — это список тех кораблей, которые имеются в наличии, — SHIPS CLASSES AVAILABLE (типы доступных кораблей). Она состоит из следующих характеристик:

CLASS/SPEED — тип/скорость корабля. Скорость бывает нескольких видов: VS — очень медленная, S — медленная, F — быстрая, VF очень быстрая.

ARMAMENT — указано количество пушек на борту (например: 42 GUNS — 42 пушки).

RATE — рейтинг корабля.

CREW — тип корабельной команды. Может изменяться в пределах от плохой до элитной.

COST — стоимость корабля.

Щелкнув два раза левой кнопкой мыши на типе корабля, который находится в таблице, Вы спустите выбранный корабль на воду. Каждый добавленный корабль будет появляться во второй таблице справа, ему будет присваиваться какое — то имя, которое можно изменить. Для этого ознакомимся с содержимым второй таблицы. То же самое Вы можете сделать, щелкнув левой клавишей мыши на пункте *ADD* (добавить).

Во второй таблице содержится список кораблей, которые выбраны Вами и будут принимать участие в сражениях. Таблица состоит из столбцов:

SHIP'S NAME — название корабля. Для того чтобы изменить название, необходимо щелкнуть левой клавишей мыши на имени того корабля, который Вы хотите переименовать. Когда оно изменит цвет на желтый, следует щелкнуть левой кнопкой мыши на названии столбца SHIP'S NAME, при этом курсор примет форму маленького кораблика с выпущенными парусами. Далее — введите новое имя и нажмите \Enter\.

CLASS — тип корабля.

RATE — рейтинг корабля.

CREW — тип набранной Вами команды может быть изменен, для этого щелкните левой клавишей мыши на типе команды того корабля, где он должен быть изменен, цвет строки поменялся на желтый, далее щелкнуть левой клавишей мыши на названии столбца таблицы CREW, курсор поменяет свое изображение на картинку миниатюрного человечка, перед Вами возникнет картинка, подпись под которой будет означать тип Вашей корабельной команды (от POOR — плохие до ELITE — элита), щелкните несколько раз левой кнопкой мыши на этой подписи для выбора необходимого Вам типа и щелкните на пункте *ENLIST NOW!* (зачислить). Вот теперь Ваша команда набрана, но и стоимость Вашего корабля изменилась.

COST — стоимость. Зависит от того, какую команду Вы наберете, чем лучше команда, тем выше стоимость.

Как Вы уже заметили, под каждой таблицей присутствует изображение стрелок, щелкая на которых левой клавишей мыши, Вы можете пролистать списки кораблей.

Наверняка у Вас возникнет желание изменить флаги, под которыми будут вестись сражения. Для этого, перед тем как выбрать тип корабля, щелкните левой кнопкой мыши на изображении одного из флагов в правой верхней части экрана (имейте в виду, что верхний флаг это флаг первой сражающейся стороны, а нижний — флаг второй). Учтите, что у Вас могут сражаться только два оппонента, но принимать в свою армию Вы можете кого угодно, т.е. в Вашей эскадре могут находиться корабли не только одной страны, но всех возможных. Например, объединенный флот первого игрока состоит из кораблей французской и испанской флотилий, а флот второго игрока представлен кораблями только испанской. Кстати, всего в игре существуют четыре типа флагов: Британский, Испанский, Американский и Французский. Также, справа от изображения флага, приводится суммарная стоимость кораблей для той и другой стороны. Так что, если Вы хотите играть на равных, то следите за тем, чтобы и стоимость была равна.

Наконец, корабли спущены на воду, получили свои драгоценные флаги, но Вам не нравится их расстановка! И эта проблема поправима. Чтобы определить кораблю другое место, щелкните на его изображении левой клавишей мыши, вокруг корабля образуются три окружности, и, не отпуская клавишу, перетащите корабль на новое место (курсор поменяет свою форму на крест). Когда Вы определитесь с желаемым месторасположением данного корабля, отпустите кнопку, и он займет свою новую позицию. Если Вы хотите повернуть корабль, то просто щелкните на его изображении левой клавишей мыши, и он начнет поворачиваться против часовой стрелки, при нажатии на правую клавишу — корабль повернется по часовой стрелке.

Чтобы перемещаться по полю боя, переведите курсор мыши к любому краю экрана, и изображение начнет смещаться, таким образом Вы можете путешествовать над водной гладью в любом направлении. Путешествовать также можно, щелкнув левой клавишей мыши на названии частей света в нижнем правом углу поля боя. Но вот Вы куда то унеслись над морем и потеряли свой корабль из виду! Не беда! Вы можете быстро вернуться к нему, щелкнув левой клавишей мыши на изображении кораблика в кольце, там, где написаны части света.

Подзорная труба служит для изменения масштаба. Например, щелкая мышью на ее толстой части, изображение поля увеличивается, а если щелкнуть на тонкой, то наоборот — уменьшается.

Щелкая мышью на флажке в левом верхнем углу, Вы можете последовательно перескакивать с корабля на корабль, которые находятся уже в "воде", причем под флажком будет указываться, на чьей стороне этот корабль (например, SIDE 1 — сторона 1).

Теперь пришла пора поговорить о погоде. Погоду тоже можно менять, для этого обратите внимание на надпись *WIND CONDITIONS* (состояние ветра):

VELOCITY — скорость ветра можно изменять: от легкого бриза до ужасающего шторма.

DIRECTION — здесь можно выбрать направление ветра. Кстати, это видно на кольце, вокруг которого написаны части света — есть небольшой выступ, который и указывает направление.

CHANGES — количество изменений ветра.

В самой нижней строке экрана присутствует меню, о котором мы хотим рассказать подробней:

ADD — добавить корабль к общему списку выбранных.

BACKGROUND — написать предысторию к битве. Щелкнув мышью на этой надписи, Вы можете создать свой рассказ о кораблях. Будет ли он правдивым или нет — решать Вам. На экране откроется окошко с названием SCENARIO BACKGROUND EDITOR (редактор предыстории сценария), здесь Вы можете набрать любой текст. Используя стрелки курсора, можно перемещаться по тексту, а щелкнув мышью на изображении стрелок, Вы можете пролистать уже готовый текст в окне.

RECORD — для того чтобы сохранить написанный текст, щелкните левой кнопкой мыши на данной надписи.

CANCEL — в том случае, когда Вы хотите отказаться от написанного, щелкните левой клавишей мыши на этом пункте.

DELETE — если Вы занесли во вторую таблицу не тот корабль, который хотелось бы, то можно удалить данный корабль из создаваемого списка, щелкнув левой клавишей мыши на этом пункте.

SAVE — для сохранения спроектированного сценария щелкните левой клавишей мыши на этой надписи. На запрос об имени сценария, введите какое-нибудь название, нажмите \Enter\ и сценарий сохранен! Если же Вы раньше сохраняли сценарий под точно таким же именем, то Вас переспросят, хотите ли Вы заменить уже существующий. Щелкнув мышью на кнопке *YES* — вы сохраните файл. Если Вы не хотите это делать, то щелкните на кнопке *NO*, однако тогда придется ввести новое имя файла, *CANCEL* — вы вернетесь обратно в редактор.

QUIT — когда работа завершена и сохранена, можно передохнуть или сразу пойти в бой! Для этого щелкните мышью на данном пункте и Вы выйдите в меню выбора сценариев, в котором сможете найти только что созданный Вами сценарий. Но, если Вы не сохранили свою работу, то Вас спросят, хотите ли Вы ее сохранить при выходе. Здесь также следует щелкнуть на нужной надписи: *YES* — да, *NO* — нет, *CANCEL* — вообще не выходить.

Восстановление сохраненных игр

В капитанской каюте, в одном из ящиков стола валяется ворох карт. Щелкнув на нем левой клавишей мыши, Вы можете восстановить одну из ранее сохраненных игр.

Выберите тип сохраненной игры:

SAVED GAME — ранее записанная игра.

E-MAIL GAME — игра по модему.

IN PROGRESS — под этой надписью содержится список ранее сохраненных игр, которые можно восстановить. Чтобы выделить желаемую игру для загрузки, щелкните левой клавишей мыши на одном из названий, которое поменяет свой цвет на зеленый.

DELETE SCENARIO — удалить запись о ненужной Вам игре. Удалена будет игра с тем названием, которое выделено зеленым цветом.

RESUME — восстановить выбранную игру.

QUIT — выйти из меню восстановления игр.

Игра по электронной почте

Играть по электронной почте Вы можете только по сценарию, выбрав пункт *E-MAIL OPPONENT*. Сделав свой ход, Вы отсылаете его другу.

Чтобы отослать полученный результат Вашего хода, необходимо в каюте капитана щелкнуть левой клавишей мыши на человеке с рупором в руке.

INITIALIZE MODEM — инициализировать модем. Здесь содержится инициализационная строка модема, которую Вы можете исправить, учитывая особенности Вашего устройства.

BAUD RATE — выберите скорость передачи своего модема.

COM PORT — номер порта, через который подключен Ваш модем.

PHONE — укажите телефонный номер Вашего друга.

MODE — режим работы:

SEND — отослать.

RECEIVE — принять.

CONNECT — когда Вы закончите все свои установки и выберите тот ход, который нужно отослать из списка под надписью IN PROGRESS, щелкните левой клавишей мыши на данном пункте. Произойдет инициализация модема и набор телефонного номера. Далее ход будет отослан (или принят Вами).

QUIT — щелкните левой клавишей мыши на этом пункте, чтобы выйти из меню пересылки ходов.

Только что Вы ознакомились с основными принципами стратегической игры WOODEN SHIPS & IRON MEN. Конечно же мы не смогли охватить полностью все ее аспекты, но, базируясь на вышеизложенных принципах, Вы можете сделать первые шаги по направлению к победе в морских корабельных баталиях, происходивших еще не так давно — лет двести тому назад. Как мы уже говорили, для того, чтобы умело справляться с управлением кораблем и правильно вести сражения, следует набраться советов у старых морских волков. Почитайте старинные романы, увлекательно описывающие сражения на море, и Вы почерпнете много из того опыта, который был собран до Вас. Вы можете создать собственные сценарии, основываясь на описываемых событиях.

Желаем Вам попутного ветра и семь футов под килем!

GAME WIZARD 32

Для любителей легких путей

Данную главу нашей книги мы решили посвятить "ломке" игрушек. Честно говоря, данный процесс не совсем относится к "ломке", но позволяет, в большинстве случаев, без особых проблем пройти практически любую игру. Некоторые читатели, возможно, негативно отнесутся к таким методам игры и мы их полностью поддерживаем, но т.к. о вкусах не спорят, все же рассмотрим данную методику на примере популярной игры HEROES OF MIGHT AND MAGIC II.

Для работы Вам потребуется утилита GAME WIZARD, ее название четко информирует о назначении. Действительно, с помощью этой программы можно творить чудеса. Мы использовали версию GAME WIZARD 32 V3.0A, поэтому не можем гарантировать наличие аналогичных меню в других версиях данной программы.

Для начала стоит упомянуть, что сама утилита имеет определенную защиту от копирования, поэтому, чтобы установить ее на жесткий диск, следует учесть некоторые рекомендации, приведенные ниже. Скорее всего, Вам удастся достать просто архив с этой утилитой (т.е. не инсталляционную версию), поэтому вначале данный архив требуется развернуть (разархивировать) на только что отформатированную дискету. Если Вы не знаете, как отформатировать дискету и развернуть архив, то дальнейшее описание Вы можете не читать — это не только бесполезно, но и опасно для целостности информации на Вашем винчестере.

После того как информация окажется на дискете, дискету нужно вынуть из дисковода и установить защелку защиты от записи в состояние LOCK. Затем вставьте дискету обратно в дисковод и запустите файл INSTALL.EXE. Программа загрузит свое тело в память компьютера и запросит ввести имя директории, в которую Вы хотите установить игру. После этого Вы должны вытащить дискету и вернуть защелку защиты от записи в состояние UNLOCK (отверстие закрыто). Вставьте дискету обратно в дисковод и нажмите \Enter\ — произойдет установка утилиты на винчестер. Хотелось бы посоветовать: "Не оставляйте имя директории по умолчанию, т.к. многие программы имеют такое же сокращение". Мы рекомендуем Вам использовать директорию с именем "G_WIZ". Описывать дальнейший процесс установки мы считаем ненужным, т.к. он заключается в простом переносе файлов с дискеты на винчестер, при этом происходит декомпрессия файлов утилиты и привязка ее к конкретному компьютеру.

Установив утилиту на винчестер, следует загрузить ее в память компьютера в качестве резидента. Для этого, наведите курсор на файл GW.EXE и нажмите \Enter\. После этого GAME WIZARD загрузится в память. Теперь в любой момент Вы можете вызвать утилиту простым нажатием клавиши \`\ (тильда). Правда, непосредственно в файловой оболочке с ее помощью ничего полезного сделать нельзя, поэтому — запускайте игру.

Теперь имеет смысл немного пояснить, каким образом утилита, с помощью которой мы собираемся "ломать" игру, привязывается к каким-либо конкретным значениям. Найти их можно, только изменив текущее состояние выбранной переменной. К примеру, если Вы в игре имеете 10000 золотых монет, следует что-нибудь купить, для того чтобы текущее значение денег изменилось.

Перейдем к практической стороне дела. Процесс "ломки" мы проведем на примере уровня BROKEN ALLIANCE из набора отдельных сценариев (*STANDART GAME*). Для "чистоты эксперимента" приведем и характеристики этого уровня: NORMAL, Все оппоненты присутствуют, играем за Варвара (BARBARIAN), рейтинг уровня — 100%.

Начнем мы с финансов. В начале игры у Вас имеется 7500 золотых. Нажав клавишу \`\ (тильда), Вы окажетесь в главном меню GAME WIZARD. Не обращая

внимание на прочие пункты меню, зайдите в меню *MEMORY ADDRESS SEARCH* (поиск в памяти). Здесь Вы увидите надпись EXTENDER TYPE = DOS4GW (Тип DOS-расширения). Присутствие данной надписи очень важно, т.к. мы описываем работу с GAME WIZARD только для игр, работающих под этой системой (в защищенном режиме). На экране появится вопрос <DO YOU WANT TO CHANGE THE SEARCH RANGE?> (Вы хотите изменить размер области поиска в памяти?), на который следует ответить YES. После этого Вы перейдете в установку метода поиска значений (*METHOD*). По умолчанию установлен простой метод поиска (BASIC), менять его необязательно, его вполне достаточно. Нажав клавишу \Tab\, Вы попадете в следующий пункт меню — *RANGE*. Данный пункт указывает, в каком объеме памяти следует искать нужное значение. По умолчанию здесь установлено 4 MB, но это значение лучше заменить на MAX. Это несколько замедлит скорость работы GAME WIZARD, но увеличит шанс найти нужное Вам число. После настройки утилиты нажмите клавишу \Enter\, перед Вами опять появиться вопрос <DO YOU WANT TO CHANGE THE SEARCH RANGE?>, но теперь на него следует ответить NO.

Все ранее описанное являлось лишь подготовкой к основному процессу, теперь приступим непосредственно к поиску нужного значения. На вопрос утилиты <SEARCH FOR?> (Что будем искать?), введите число 7500. Ввод числа следует завершить нажатием клавиши \Enter\, после этого выйдете обратно в игру, нажав кнопку \Esc\. Теперь Ваша задача — изменить количество денег на счету. Наиболее простой и быстрый способ это сделать — построить какое-либо строение. В качестве примера приобретите строение под названием STATUS. Цена данного строения составляет 1250 золотых, соответственно на Вашем счету останется всего 6250 монет.

Вновь вызовите GAME WIZARD (нажатием клавиши \`\ (тильда)), зайдите в меню *MEMORY ADDRESS SEARCH* и сразу же введите число 6250. После этого, утилита, возможно, предоставит информацию о нескольких ячейках, в которых она нашла соответствующее изменение — REZULT OF MEMORY LOCATION (Результаты поиска в памяти). Но этого может и не произойти, все зависит от количества свободной памяти, загруженных резидентных программ и типа операционной системы. В этом случае возможны три варианта действий. Первый и самый простой — если утилита выдаст только одну ячейку (если так и произошло, Вы можете пропустить абзац, написанный ниже, и перейти непосредственно к "ломке" игры). Во втором случае, если утилита нашла несколько ячеек с заданной закономерностью, поиск необходимо повторить. Третий, самый последний вариант, когда утилита нашла слишком много ячеек, выполнивших условия, или не нашла их вовсе. В этом случае поиск также следует повторить. В двух первых случаях для выхода из утилиты Вам потребуется последовательно нажать \Enter\, затем \Esc\. Последний случай стоит разобрать отдельно. Если утилита нашла слишком много ячеек, выполнивших условия, просто возвратитесь в игру нажатием клавиши \Esc\. А в случае, если не было найдено ни одной ячейки, удовлетворяющей заданному условию, поиск придется повторить. Вернуться к предыдущему значению ячейки можно нажатием комбинации клавиш \Ctrl\+\P\ в меню *MEMORY ADDRESS SEARCH*.

Вернувшись в игру, следует приобрести еще что-либо. Например, приобретите еще одного героя. Это обойдется в 2500 золотых. Соответственно, на счету останется 3750 монет. Войдя в GAME WIZARD, вновь зайдите в меню *MEMORY ADDRESS SEARCH* и введите число 3750. После этого утилита гарантированно найдет ячейку, в которой хранятся деньги. Стоит отметить, что если Вы в предыдущей раз ввели неправильное число денег, это можно исправить нажав комбинацию \Ctrl\+\P\, теперь можете вводить другое число.

Когда GAMAE WIZARD точно определит ячейку, в которой хранятся деньги, можно приступить непосредственно к процессу самой "ломки" игры. Зайдите (в GAME WIZARD) в меню *TABLE OF MEMORY LOCATION* (Список ячеек памяти) и нажмите клавишу \Ins\. Утилита предложит Вам ввести размерность ячейки, ко-

торая будет "сломана". Для выбора доступно три варианта: BYTE, WORD и DWORD.

Здесь следует сделать небольшое отступление и объяснить разницу между этими вариантами. В компьютерной технике используется двоичная система счисления, в которой каждое число может быть либо — 0, либо — 1. Большинство современных компьютеров оперирует последовательностями, состоящими из восьми двоичных чисел. Каждая такая последовательность называется байтом (BYTE) и допускает 256 различных значений. Таким образом, в одном байте максимально может храниться число 255 обычной десятеричной системы счисления. "А почему только 255?" — спросите Вы, а потому, что 0 также является числом. В компьютерной технике используется также такой термин как WORD — слово. Не будем рассматривать, почему используется именно этот термин. Слово состоит из двух байт и соответственно описывает 65535 вариантов. Еще может использоваться термин DOUBLE WORD, сокращенно DWORD т.е. двойное слово, который описывает 4294967295 вариантов. Исходя из этих данных, не трудно понять, что больше 65535 тысяч денег Вам уж точно не потребуется, поэтому для "ломки" денег выберите WORD. Вообще, при выборе размерности следует быть очень аккуратным, т.к. слишком большая размерность может привести к порче ячейки не относящейся к "ломаемому" значению, а это может грозить большими неприятностями. Исходя из этого старайтесь не жадничать, так для любых ресурсов в игре вполне достаточно выбрать BYTE.

Нажав \Enter\ на клавише WORD, Вы попадете в таблицу, где в графе DESCRIPTION (комментарий) можно ввести какой-либо комментарий, например, MONEY. Затем, нажав \Enter\, Вы перейдете в графу ADDRESS, в которой категорически запрещается что-либо менять. А затем — в графу VALUE (значение), в которой можете ввести требующуюся сумму денег (т.е. какую Вы хотите). Можно полностью заполнить всю графу девятками, но утилита автоматически обрежет их до 65535. В последний раз нажав \Enter\, Вы закончите ввод. Здесь же, нажав клавишу \F\, можно указать GAME WIZARD, чтобы данное значение было постоянным, т.е., чего бы Вы не купили, деньги со счета сниматься не будут. Установлена ли эта функция, можно проконтролировать в графе FREEZE (заморозка).

Давайте теперь рассмотрим "ломку" полезных ископаемых, в частности каменного угля. После приобретения STATUS, в активах осталось 15 единиц каменного угля. Вызвав GAME WIZARD, зайдите в меню *MEMORY ADDRESS SEARCH*. Здесь можно увидеть остатки таблицы после "ломки" денег. Чтобы очистить таблицу, следует нажать комбинацию клавиш \Ctrl\+\E\. Теперь можно вводить число 15. Вернитесь в игру и передайте ход противнику. После того как к Вам вновь перешло право хода, постройте ADOBE. На постройку ADOBE требуется 10 единиц каменного угля, соответственно после этой операции в активах у Вас останется 5 единиц угля. Зайдите в GAME WIZARD (напоминаем — это делается нажатием клавиши \`\ (тильда)). В меню *MEMORY ADDRESS SEARCH* введите число 5. В нашем случае утилита найдет ячейку со второго раза, несмотря на то, что для этого обычно требуется три и более раз. Зайдите в меню *TABLE OF MEMORY SEARCH*, вновь нажмите \Ins\ и введите еще одну строчку, как было описано ранее. Однако учтите, что в случае с полезными ископаемыми следует использовать размерность BYTE, а не WORD, как с деньгами. Теперь Вы можете повторить указанные действия, применительно ко всем типам полезных ископаемых. Здесь может возникнуть один вопрос: а, нужны ли они Вам в таком объеме? Поэтому, прежде чем "ломать" какой-то ресурс, подумайте, стоит ли это делать. Это особенно важно, учитывая то, что очень сложно потратить какой-либо ресурс, не имея строения, требующего его в качестве стройматериала.

После того как Вы "сломаете" игру по всем нужным Вам ресурсам, расположение ячеек можно сохранить на диске, несмотря на то что они имеют свойство "плавать". Но если Вы сможете обеспечить одинаковые условия при загрузке каждой игры (например всегда запускать игру без загрузки SMARTDrive), то это не будет мешать. Итак, для записи ячеек требуется зайти в GAME WIZARD в ме-

ню *TABLE OF MEMORY LOCATIONS* и нажать клавишу \S\. Появится окно с надписью <SAVE CURRENT TABLE TO DISK> (сохранить данные о найденных ячейках на диск?), на нем присутствуют два пункта:

SAVE FILE AS? — сохранить данные в файле с именем? В данном пункте следует ввести имя файла для записи на диск. Расширение имени файла вводить нельзя. В данном случае следует ввести HOMM2.

FILE DESCRIPTION — краткий комментарий к записанным ячейкам. Здесь рекомендуется просто написать название игры, например, HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2.

Ввод ответа на каждый вопрос следует подтверждать нажатием клавиши \Enter\. Если файла с указанным именем не существовало, утилита запишет информацию на диск. Если же такой файл уже имеется, то появится окно с надписью <OVERWRITE EXISTING SAVE FILE?>, что означает "Переписать существующий файл с записями ячеек?", ответив YES, Вы перезапишите файл, ответ NO вернет Вас на предыдущей экран, где придется ввести другое имя файла.

Загрузить записанные ячейки можно, нажав клавишу \L\, в меню *TABLE OF MEMORY LOCATIONS*. На выбор будет предоставлен список файлов с записанными ячейками. Подведя курсор и нажав \Enter\ на имени нужного файла, Вы попадете на экран <LOAD PREVIOUS SAVE FILE> (загрузить данные с диска?), где будет показана информация о выбранном файле и задан запрос на подтверждение загрузки данного файла. Ответив YES, Вы загрузите файл, ответ NO вернет Вас на предыдущей экран.

Мы описали основные принципы работы с утилитой GAME WIZARD, несомненно, это не все возможности, которыми она обладает, но для начинающего пользователя — вполне достаточно. Рассмотренный процесс "ломки" игры HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 подходит и для большинства игр, описанных в данной книге. Только не забывайте, что, внося недокументированные изменения в оперативную память компьютера, Вы подвергаетесь определенному риску, записав какое-либо число не в ту ячейку, т.к. это может не только "подвесить" компьютер, но и привести к потери данных на жестком диске. Будьте осторожно при работе с этой утилитой.

Содержание

Предисловие **3**
Admiral Sea Battles **4**
Меню 4
Управление 7
Интерфейс 11
Корабли 12
Советы по тактике прохождения миссий 14
Морская баталия 15
Afterlife **17**
Стартовое меню 17
Окна 18
Меню опций 19
Меню дистанционного управления 21
Специальные окна 23
Релегиозные убеждения 28
Меню планеты 29
Стихийные бедствия 30
Сооружения 31
Режим просмотра 35
Потерянные души 35
Полезные советы 36
Bedlam **38**
Начало игры 38
Новая игра 39
Игровой экран: обзор и управление 44
Советы по прохождению игры 45
Противники 46
Bud Tucker **48**
Где мы играем 48
Клавиатура и мышь 48
Курсор 49
Меню 49
Системное меню 49
Информационная строка 49
Экран карты 49
Пример прохождения первой части 50
Часть вторая 53
Часть третья 55
Crusader: No Regert **58**
Главное меню 58
Управление 60
Вооружение 61
Противники 65
Советы по прохождению игры 66
Deadlock **68**
Основное меню 68
Расы 70
Типы территорий 72
Основной экран 73
Виды ресурсов 77
Виды технологий 79
Сооружения 82

Воинские соединения ... 86
Мораль ... 89
Типы стратегий ... 90
Краткие рекомендации ... 91
Destiny ... 93
Основное меню ... 93
Меню основного экрана игры ... 95
Возможные методы прохождения игры ... 103
Стратегия ведения боя ... 105
Классификация зданий ... 105
Полезные советы ... 110
F-22 Lightning II ... 111
Стартовое меню ... 112
Управляющие клавиши ... 114
Получение задания ... 116
Основной экран ... 117
Вспомогательные экраны ... 119
Выполнение миссий ... 120
Создание собственного уровня ... 122
Несколько полезных советов ... 124
Fable ... 125
Главное меню игры ... 125
Основной экран ... 125
Процесс игры ... 126
Советы ... 145
Gender Wars ... 146
Установка игры ... 146
Стартовое меню ... 147
Игровой экран ... 149
Управление ... 151
Миссии ... 152
Несколько полезных советов ... 153
Gene War ... 155
Особенности инсталляции ... 155
Стартовый экран ... 156
Основной экран ... 156
Общие рекомендации ... 162
Heroes Of Might And Magic II: Succession Wars ... 164
Главное меню ... 165
Новая игра ... 165
Основной экран ... 168
Управление ... 171
Характеристики героев ... 172
Экономика ... 174
Замки ... 175
Магия ... 178
Артефакты ... 182
Отряды ... 186
Битва ... 190
Список заданий ... 192
Тактические приемы ... 196
Jagged Alliance: Deadly Games ... 198
Начало игры ... 198

Подготовка к миссии ... 202
Игровой экран: вид и управление ... 206
Типы вооружений ... 209
Советы и дополнения ... 214
Обучающая компания ... 215
Lynq ... 218
Управление в игре ... 218
Управление с клавиатуры ... 220
Как играть ... 220
Стратегия игры (советы) ... 220
Секретные коды ... 221
Заключение ... 221
Mega Race II ... 222
Стартовое меню ... 223
Процесс игры ... 229
Советы ... 236
Network Q Rally ... 238
Система меню ... 238
Сценарии гонок ... 245
Трассы ... 247
Несколько полезных советов ... 252
Заключение ... 252
Over The Reich ... 253
Главное меню ... 253
Начать новую игру ... 254
Верхнее меню игры ... 257
Игровой экран ... 261
Управление с клавиатуры ... 264
Процесс игры ... 264
Полезные советы ... 266
Piranha ... 267
Стартовое меню ... 267
Управление кораблем ... 268
Стандартная игра ... 268
Чемпионат ... 269
Советы по игре ... 269
Shattered Steel ... 271
Ваша роль ... 272
Меню ... 272
Тренировка ... 275
Описание миссий ... 276
Применяемое оружие ... 278
Тактико-технические данные роботов, авиации и монстров ... 280
Заключение ... 286
Spaceward Ho! ... 287
Главное меню ... 287
Управление ... 290
Главный экран ... 297
Дипломатия ... 298
Армагедон ... 299
Корабли ... 299
Технология ... 300
Несколько рекомендаций ... 301

Пример прохождения игры "1 против 19" 302
Surface Tension 305
Стартовое меню 305
Основной экран 306
Оружие 309
Навигация 310
Клавиши управления 311
Полезные советы 311
Swiv 3D 313
Начальный экран 313
Главное меню 314
Управление в игре 315
Оружие и полезные вещи, их использование 316
Техника противника 318
Миссии, рекомендации по прохождению 319
Syndicat Wars 323
Меню загрузки игры 323
Основное меню 324
Основной экран 330
Модернизация киборгов 336
Секреты прохождения миссий 337
Результаты прохождения миссии 345
Краткие рекомендации 346
Tomb Raider 347
Главное меню игры 348
Управление движением 349
Оружие 350
Враги 350
Предметы 351
Основной экран 351
Полезные советы 352
Прохождение уровней 353
UEFA Champions League 381
Главное меню 381
Давайте сыграем один матч 382
Играем в лиге чемпионов 387
Кубок по Вашим правилам 388
Создайте собственную лигу 388
Редактируем лигу чемпионов 389
Несколько советов 391
Wooden Ships & Iron Men 393
Стартовый экран 393
Играем по сценарию 394
Начало новой кампании 395
Проектирование сценария 403
Для любителей легких путей 407
Содержание 411

Как приобрести наши книги

Книги издательства "СОЛОН" всегда в наличии в магазине "ЛУЧ", находящемся по адресу: Москва, Стромынка, 11.

Проехать к магазину "ЛУЧ" Вы можете от ст. м. "Сокольники" на любом троллейбусе до остановки "ул. Короленко" (вторая остановка в сторону ст. м. "Преображенская площадь", затем перейти на другую сторону, желтое четырехэтажное здание, вход справа).

Кроме того, к магазину "ЛУЧ" вы можете проехать от ст. м. "Комсомольская" на троллейбусах 14 или 41 до остановки "ул. Короленко".

Книги издательства "СОЛОН" можно приобрести в следующих магазинах г. Москвы:

"Московский Дом Книги"	Новый Арбат, 8	ст. м. "Арбатская"
"Мир"	Ленинградский пр-т, 78	ст. м. "Сокол"
"Дом технической книги"	Ленинский пр-т, 40	ст. м. "Ленинский пр-т"
"Библио-Глобус"	Мясницкая, 6	ст. м. "Лубянка"
"Дом книги в Сокольниках"	Русаковская, 27	ст. м. "Сокольники"
"Новый"	Шоссе Энтузиастов, 24/43	ст. м. "Авиамоторная"

В регионах наши книги распространяют:

Санкт-Петербург	"СПб Книготорговая Компания"	тел. (812) 325-19-01
Новосибирск	"Поиск"	тел. (3832) 66-85-67
Челябинск	"Техлит"	тел. (3512) 12-20-39
Смоленск	"Калинка"	тел. (08100) 9-55-84
Минск	"АМ-Плюс"	тел. (0172) 78-08-30
Киев	"Наука и Техника"	тел. (044) 518-97-07

Оптовые поставки книг осуществляет издательство "СОЛОН". Мы находимся по адресу: Москва, Стромынка, 11, вход в магазин "ЛУЧ", комната 7.

Тел./факс: 268-55-58 с 10 до 18 часов кроме субботы и воскресенья.

"СОЛОН" ЛР № 061888 от 09.12.92 г. 129010 Москва, Трифоновская, 56.
Формат бумаги 70x100/16. Тираж 5000 экз. Объем 26 п. л.
Отпечатано в АООТ "Политех-4". 129110, Москва, Б. Переяславская, 46
Заказ № 1769
280-93-33,
280-02-07.

Компьютерная фирма

ТЕХНОМАШ

Потратить деньги на компьютер можно по разному...

Это можно сделать так ... или так ...

Мы предлагаем сделать это правильно !

Всегда рады предложить Вам хороший выбор хороших компьютеров и хороших комплектующих по хорошим ценам !

975-2572, 975-50-74 (факс)

Каланчевский тупик, дом 3/5. ст. м. "Красные ворота"
Рады Вас видеть с 11 до 19, кроме воскресенья

ИЗДАТЕЛЬСТВО «СОЛОН» ПРЕДЛАГАЕТ КНИГИ СЕРИЙ:

СЕРИЯ «РЕМОНТ»,

СЕРИЯ «ПОЛУПРОВОДНИКОВЫЕ ПРИБОРЫ»,

СЕРИЯ «ВСЕ ОБ IBM», И...

Тел./факс: (095) 268-55-58 с 10^{00} до 18^{00}

тел.: (095) 389-35-63 с 19^{00} до 22^{00}

тел.: (095) 157-19-18 с 10^{00} до 18^{00}